

PREVIEW

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

100  
хитови  
страници

**PC**  
**MANIA**<sup>®</sup>

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 12 (92), ДЕКЕМВРИ 2005

без CD: 1.99 лв

с 2 CD: 3.99 лв

NEED FOR SPEED  
**Most WANTED**

# F.E.A.R. Quake 4 Civilization 4

The Movies

Pro Evolution Soccer 5

The Matrix: Path of Neo

Battle Mages 2: Sign of Darkness  
на български

## STRATEGY GUIDE

Как да преминем  
през Molten Core

## GSM ИГРИ

Wallace & Gromit  
The Crow

## HARDWARE

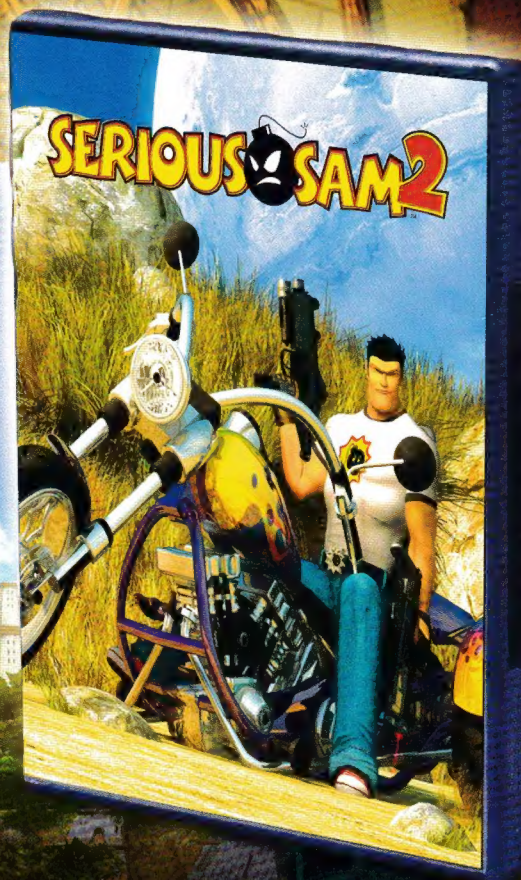
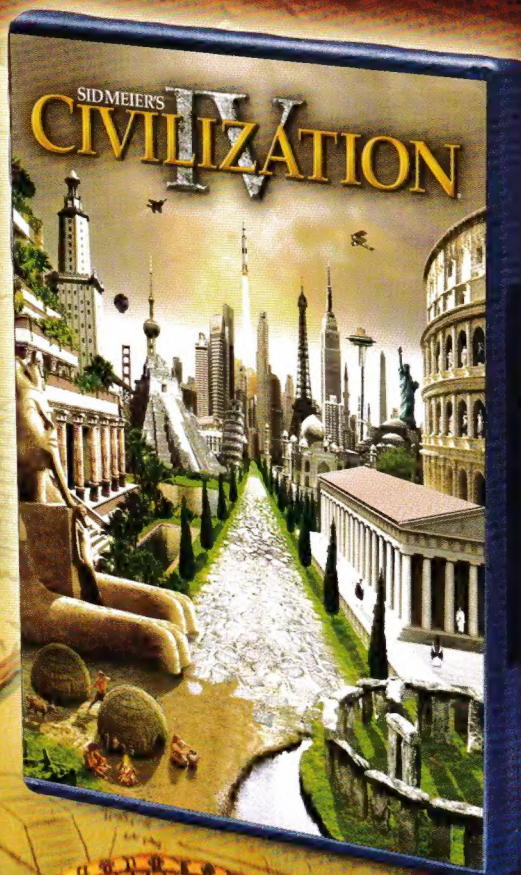
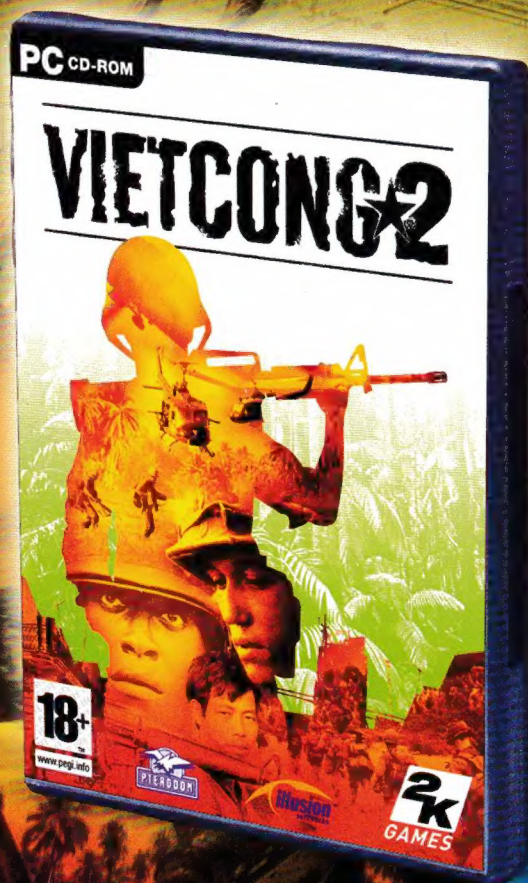
SFF: Small Form Factor  
BIOS за начинаещи 2

## PS MANIA

Pro Evolution Soccer 5  
Mario Kart DS







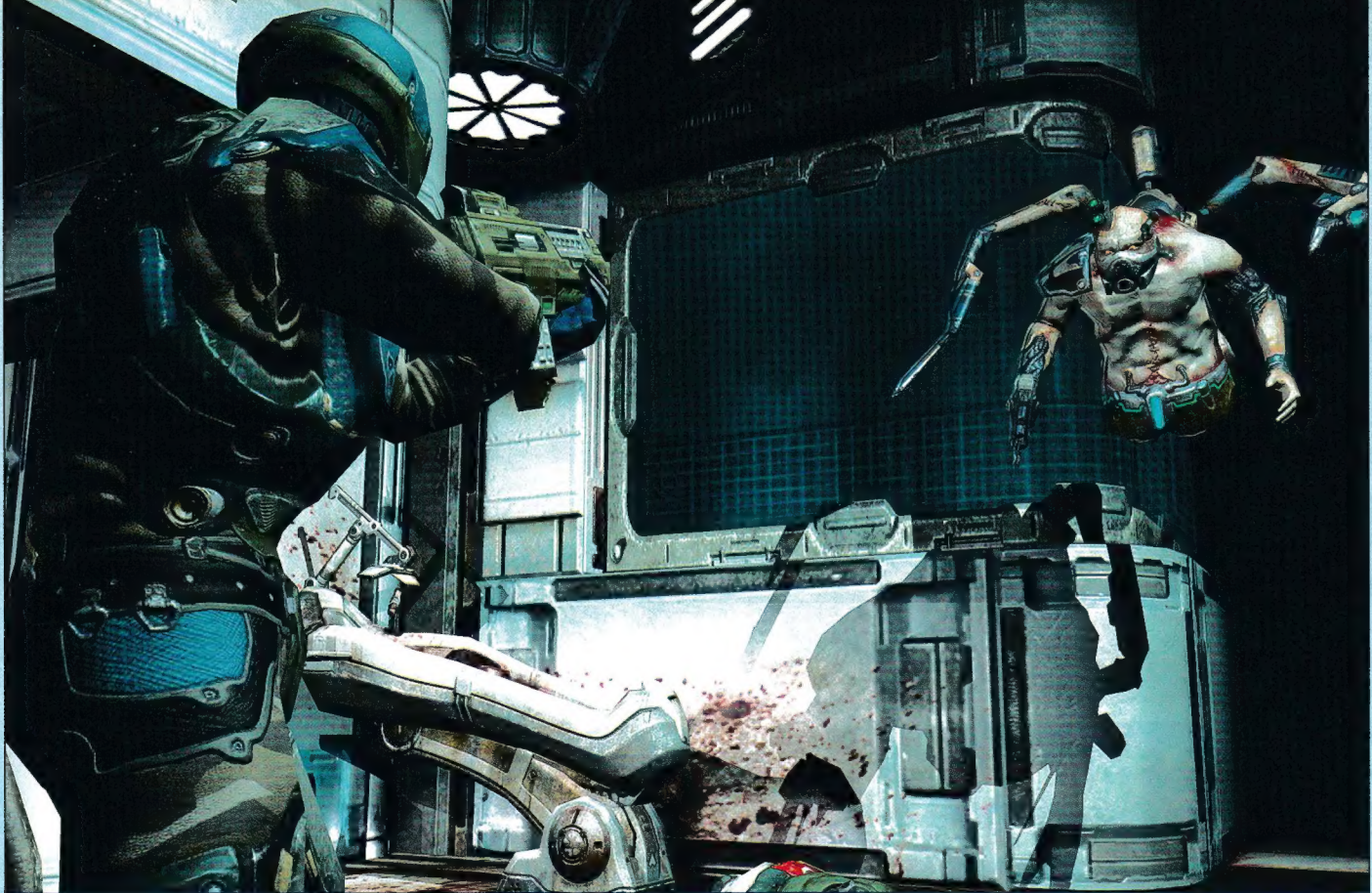
**ТРАНСФЕР® ГРУП** ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА

ТЕЛ. (032) 624080, БЪТР. 101,103,105

E-MAIL: [TRANSFER@TRANSFERBG.COM](mailto:TRANSFER@TRANSFERBG.COM) [WWW.TRANSFERBG.COM](http://WWW.TRANSFERBG.COM)

**T2**  
TAKE TWO  
INTERACTIVE





## БРОЙ 12 ДЕКЕМВРИ [2005]

### PS MANIA

Gun	70
Pro Evolution Soccer 5	72
Mario Kart DS	74

### HARDWARE

Small Form Factor	78
BIOS за начинаещи – 2 част	80

### LIFESTYLE

Заплахи за здравето пред монитора	82
-----------------------------------	----

### ИНТЕРНЕТ

Книзи в нули и единици	83
------------------------	----

### TABLE GAME

Sudoku	84
--------	----

### ONLINE GAME

bitka.net	85
-----------	----

### CHEATS

PC Cheats	86
Console Cheats	87

### STRATEGY GUIDE

Molten Core	88
-------------	----

### ДЖАДЖИ

Best Gadgets 12/2005	92
----------------------	----

### ПИСМА

pisma@pcmania.bg	94
------------------	----

### SOFTWARE

Best Free Soft 12/2005	96
------------------------	----

### КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10	06
-----------------	----

### НОВИНИ

Геймърски новини	08
PS News	69
Mixed News	75

### PREVIEW

World of WarCraft: The Burning Crusade	14
--	----

### REVIEW

Quake 4	10
F.E.A.R.	16
The Suffering: Ties That Bind	20
Civilization 4	22
Worms 4: Mayhem	26
Battle Mages 2: Sign of Darkness	30
Need for Speed: Most Wanted	32
Pro Evolution Soccer 5	34
UFO: Aftershock	36
Call of Duty 2	38
Blitzkrieg 2	42
Star Wars Battlefront II	46
The Movies	50
Agatha Christie: And Then There Were None	54
Rag Doll Kung Fu	56
The Matrix: Path of Neo	58
Vietcong 2	62

### GSM ИГРИ

Apocalypse 3000	66
Denaris	66
The Crow	66
Wallace&Gromit	66

### РЕТРО

Worms – легендата продължава	28
------------------------------	----



**TEST** DooM III - първи впечатления **2** рубрика

**PC MANIA**  
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 19 (34), ДЕКЕМВРИ 2002  
БЕЗ CD: 1.90 лв. • С 2 CD: 3.00 лв.

**FIFA 2003**  
EA SPORTS

**Age of Mythology**

**Need for Speed: Hot Pursuit 2**

**Civilization III**  
Play the World

**Paradise Cracked**  
на български

**The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring**

**Harry Potter and the Chamber of Secrets**

**WWE RAW**  
Нощ до думата

**Iron Storm**

**Hitman 2: Silent Assassin**

**The Lord of the Rings**

**Филм**  
Визуален стил C++  
Демонстрация в онлайн

**ИНТЕРНЕТ**  
Автоматично установяване  
за връзка

**ПЪК**  
Сайтът е достъпен на  
многобройни PC

## Преди 3 години

**100** страници PC Mania? И без увеличаване на цената, ако може. Никакви проблеми – вече го знаете. Това е броят, който държите в ръцете си. Не се лъжете обаче – причината за това са рекламите. Те “плащат” за още хартия и мастило, а на част от новите страници попадат както още реклами, така и още револути на игри.

На редакционното съдържание се пада три-четири пъти повече площ, отколкото на комерсиалните послания. Това е сделката, която сме сключили с нашите рекламодатели, за да направим списанието си по-дебело и по-привлекателно.

Така ще си го купят повече хора, което ще направи по-щастливи нашите партньори, а и нас – защото доволните читатели и рекламодатели са прозаичната цел от самото начало. Това е така наречената в цивилизования свят “win-win” ситуация. Постига се много трудно, поне у нас.

Казвам ви тези зависимости, за да разберете как стоят нещата и ако влезете в дискусия на тема “комерс”, да сте подготвени, независимо дали става дума за PC Mania или други работи.

Чак сега поглеждам нагоре и виждам една много добра корица от преди три години. И един много добър брой. Не се хвала – след три години всичко е ясно. FIFA 2003 също си беше на ниво.

Общото между двете е, че искат доволни клиенти, а ако някой ви обяснява друго, изсмейте му в лицето. Вече знаете защо. Иначе стостраничният брой може и да е само за Коледа. И в този случай сте наясно с причините.

Петър Табов

## Обреченост



**Д**нес е 18-ти ноември и чувството за обреченост отново ме застига. Някаква мъглива тревожност, че нещата за който ли път ще се повтарят. Тази вечер е българската премиера на филма DooM (“Обреченост”) и след малко мисля да си купя билети за него. Няма и как да не го направя – това е играта, с която отпразнувах и която ме пристрасти към геймването. Мъчи ме обаче някакво неясно усещане, че ще изляза от киното с лош вкус в устата. Не съм сигурен точно защо е така. Може би защото това се случи и с филмите по Mortal Combat, Resident Evil, с двете серии на Tomb Raider, че и с Aliens vs. Predator. Може би защото не се съмнявам в кинематографичния талант на Дуейн “Скалата” Джонсън, който влиза в ролята на любимия ни DooM-ски маринец. А може би по малко от двете.

Идеята ми е, че някакво странно проклятие сякаш обрича на посредственост практически всички опити за филмиране на компютърни игри. И проблемът е, че логичните обяснения за това не са чак толкова много. Теоретично, успешните игри имат целия потенциал да бъдат основа за хитова кинолента – предлагат интересни и запомнящи се герои, тонове екшън и вече са се загнездили трайно в съзнанието на поне 2-3 поколения геймъри. Като че ли печелившата формула е налице, само ѝ трябва няколко холивудски звезди, добър режисьор и спиращи дъха специални ефекти. Въпреки това цялата работа все някъде се чуни и

гори зноини киносветила от женски пол като Анджелина Джоли и Мила Йовович могат само да позакърпят ситуацията...

Всъщност като се позамисля малко, започвам да се питам дали ситуацията в голяма степен не напомня проблемите с филмите по книги. Спомнете си само как сте гледали някоя екранизация по любимия си роман от детските години и изведнъж се оказва, че актьорът, който играе вашия тинейджърски кумир, няма нищо общо с това, което сте си представяли. Или че цялата атмосфера на филма изобщо не съвпада с въображаемия свят, който книгата е създала в главата ви. Е, може би нещо подобно се случва и с филмите по игри, което, в комбинация с холивудската инертност и поверяването на продукциите на второстепенни режисьори, има катастрофални последици. Мислили сте си например, че ще видите космически командос в Aliens vs. Predator? Изведнъж обаче главният герой е някаква си ръководителка на антарктическа експедиция, която виждате за първи път...

И все пак, каквато и обреченост да ме гони, отивам да си взема билети за DooM. Просто няма как да пропусна филма по играта, с която съм прекарал толкова безсънни нощи. Независимо дали той е тъп или не. А някъде в мен тлее искрица надежда, че Холивуд ще си вземе поука. Както това по-скоро вече се е случило с филмите по книги.

Момчил Милев



# Всички говорят безплатно!



Колкото изговориш до  
6-ти януари, толкова ти се  
връща още на следващия ден



държим да бъдем честни с теб:

- таксуваме само това, което изговориш – след първите **30** секунди отчитането е на секунда
- ниска тарифа за разговори към всички национални мрежи – **37** стотинки на минута
- SMS – само **16** стотинки на съобщение

Цените са без ДДС.

За повече информация посетете нашия уеб сайт [www.vivatel.bg](http://www.vivatel.bg)  
или се обадете на Центъра за обслужване на клиенти на **087 123**.



Тазмесечното гласуване доказва, че единственото сигурно нещо в този живот е нашият призив – „Играй си играта, човече“.

На десето място е един всеобщ любимец. StarCraft паркура кротко на гръното. Не изпитвам задоволство, ако някой реши да си помисли, че целта на живота ми е да видя „деговото“ паднало и унижено.

На девето място дебютира Serious Sam II, за който смятаме, че може повече. Имайки предвид, че тази игра тепърва започва своята кариера към сърцата на геймърите и като се облежнем на спомена за популярно-

#### КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ НОЕМВРИ?

1. World of Warcraft	14.62 %
2. FIFA 06	14.17 %
3. Age of Empires III	9.23 %
4. WarCraft III	6.90 %
5. F.E.A.R.	5.98 %
6. GTA: San Andreas	5.06 %
7. Heroes III	4.50 %
8. NFS Underground 2	4.21 %
9. Serious Sam II	4.13 %
10. StarCraft BroodWar	3.99 %

#### ИЗПОЛЗВАТЕ ЛИ VOIP-ТЕЛЕФОНИЯ?

Какво е VoIP?	47.54%
Да, през Skype и други	33.78%
Не, защото не ми трябва	16.00%
За международни разговори	1.79%
За междуградски разговори	0.89%

San Andreas се появи в средата на годината и трябваше да посрещне свръхочаквания, които в крайна сметка го върнаха някъде в посредствеността на средата, а F.E.A.R. започва сравнително успешно напреварата в чарта и тепърва ще доказва амбициите си за най-кръвав екшън от години насам.

Четвъртото място за WarCraft III означава само едно – че тази велика игра е преминала зенита си.

Известно разочарование е третото място за Age of Empires III, която притежава огромен потенциал и е практически едно от малкото заглавия на пазара, които могат да разрушат хегемонията на Blizzard. Можеше всъщност, ако създателите ѝ не бяха направили системните ѝ изисквания толкова брутални, което със сигурност ще охлади ентусиазма на огромно количество от геймърите.

На второ място е FIFA 06, която престо точно един месец на върха и след това закономерно отстъпи първото място. А то през тази година еднозначно е за World of Warcraft. Нека просто го наречем Играта. Реснект.

#### Използвате ли VoIP-телефония?

През този месец ни беше интересно да разберем дали използвате VoIP или интернет телефония, както още е известна тази услуга. Отрезвяващо някак близо половината от анкетиранияте си признават, че не знаят какво е VoIP. От друга страна, проблемът може би идва от боравенето със сложни технически съкращения и всички да се сещат по-скоро за „евтини“ разговори, отколкото за самата технология. За това надежда дава вторият по популярност отговор, който демонстрира, че немалка група български граждани са в крак със световните тенденции, следят случващото се в Интернет и се възползват от възможностите на софтуер като Skype например, за да водят безплатни разговори с приятели и роднини. Комуникацията над всичко, все пак.

Над всичко, разбира се, тя ще бъде и за напред на адрес [www.pcmnia.bg](http://www.pcmnia.bg). През следващите три месеца списание PC Mania и Logitech ще ви дават възможност да спечелите различни награди. След гласуване в сайта всеки ще може да се регистрира за участие в томболата, в която голямата награда ще бъде геймърската мишка G5 на Logitech! Все още ли се чудите дали да посетите нашия уебсайт?

## PC MANIA TOP 10



стта на първия Serious Sam, можем да очакваме изненади през следващите месеци.

Осмият – NFS: Underground 2, подобно на филмовия си аналог 2fast2furious, така и не можа да постигне славата и успехите на предшественика си. Макар и с внушителен резултат, който в определени месеци на годината би му стигнал за нещо като класиране в средата на класацията, Underground 2 ще завърши 2005-та година само с два гласа преднина пред деветия и известна горчи-

вина – този път няма да е като онзи път...

Седмото място на Heroes III е изключително разведряващо – не за друго, ами феновете на „героичната“ поредица вече просто нямат търпение за появата на „наследника на краля“ и са изровили от шкафа старото CD с Heroes III, ако изобщо някога са го прибирали някъде.

На шесто място ще откриете GTA: San Andreas, а на петото – F.E.A.R. Един го груг са застанали стара и нова звезда в чарта.





- Скорост до **2048 kbps** към български и чуждестранни сайтове
- Нови по-ниски цени - **от 20 лева на месец**
- Ползвате телефона си, докато сте в Интернет
- Сигурна и надеждна връзка

[www.btc.bg](http://www.btc.bg)

#### ЗА ДОМАШНИ АБОНАТИ

##### **БТК ADSL 256 Темпо**

20 лева месечно  
Скорост на download:  
до 256 kbps.  
Месечен лимит: 20 часа  
(За всяка допълнителна минута се  
доплаща по 1 ст.)

##### **БТК ADSL 512 Безкрай**

33 лева месечно  
Скорост на download:  
до 512 kbps

#### ЗА БИЗНЕС АБОНАТИ

##### **BTC ADSL 512 BIZ**

55 лева месечно  
Скорост на download:  
до 512 kbps

##### **BTC ADSL 1024 BIZ**

80 лева месечно  
Скорост на download:  
до 1024 kbps

##### **BTC ADSL 2048 BIZ**

99 лева месечно  
Скорост на download:  
до 2048 kbps

Включи се на **0800 100\***  
в центровете на БТК или партньорската мрежа.

\*Възможни са ограничения. Цените са без ДДС.

**БТК ADSL**



## BAD NEWS

### Забавят Half-Life 2: Aftermath

Скараните с всички крайни срокове Valve Software уведомиха медиите, че макар и да работят здраво, няма да могат да приключат с разработката на Half-Life 2: Aftermath навреме.



По последна информация Върносният експанжън би трябвало да се стовари в магазините през февруари или март 2006-та. Главният герой в него отново ще бъде човекът с лоста – Гордън Фриймън, а не Аликс, както се предполагаше. И все пак сега тя ще заема по-централно място в сюжета.

### NFS: Underground ще изгасне

На официалния сайт на Need For Speed: Underground се появи тъжната новина, според която, за съжаление, съвършителите на този състезателен симулатор на Electronic Arts ще преустановят работата малко след началото на новата година – на 13 януари 2006-та.

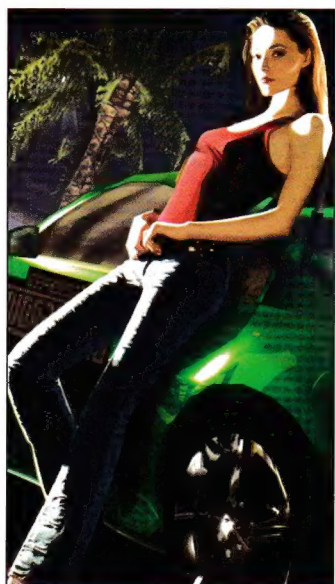
Дотогава всеки, който има желание, може още малко да поиграе онлайн на тази геймка. Добрата новина е, че няма да има промени в IP-IP джиткането.

### Oblivion изпадна в забравя

Уви, Bethesda потвърдиха слуховете, че излизането на The Elder Scrolls IV: Oblivion ще се забави. Тази четвърта част от епическата ролева поредица ще види бял свят в началото на 2006-та, просто защото, по думите на авторите, все още не е завършена.



В момента те я оптимизират, тестват, нанасят корекции по баланса ѝ и т.н. И както сами казват – търпението ни ще бъде възнаградено, защото ни очаква най-доброто RPG, излизало някога. Дали е така?



## THE LAW

### Джак Томпсън под лупа

В началото на тази година антигейм активистът Джак Томпсън заведе дело срещу Take-Two Interactive и Rockstar Games – създателите на Grand Theft Auto – по обвинение, че са пряко виновни за това, че 18-годишният Девин Монро е застрелял трима полицаи. Той обаче си намери майстора, след като започна да не подбери средствата, които използваше за своята кауза, и да тормози най-различни геймсайтове, включително Penny Arcade. Томпсън бе принуден “насила” да се откаже от делото, а в момента неговият лиценз да практикува адвокатска дейност се преразглежда.

### Крис Сойер застава срещу Atari

Геймразпространителите от Atari скоро ще се изправят в съда по обвинения в неплатени възнаграждения. Ищец е Крис Сойер – създател на поредицата Roller Coaster Tycoon.

От 180-те милиона долара, които фирмата печели от този популярен тайкун в периода 1999-2003-та, дизайнерът е получил цели 30. Но според него това е доста мижитурна сума в сравнение с тази, която му е била обещана. Делото ще се състои в Лондон.



## SILVER SCREEN

### Нов филм по Doom?

Sci Fi Wire разпространиха новината, че Карл Ърбан и Розамунд Паук – главните герои в наскоро завъртения се по кината филм “Doom” – са подписали договор за създаването на негово продължение. Въпреки това според продуцента Джон Уелс все още няма планове за втора част, макар че Дуайт “Скалата” Робинсън е заявил, че може и да участва отново в подобно нещо.



### Пощенския Пич ще препирае и Холивуд

Феновете на останалите потенциални проекти за филми по игри могат да си отгъхнат. За щастие вниманието на потресаващо лошия режисьор Уве Бол, който като че ли се старае да направи най-ужасния филм на века, ще бъде ангажирано на друго място. Running With Scissors са му позволили да се заеме с екранизацията на Postal – тяхната игра с главен герой обичайният да препикава хората Пощенски Пич. Снимките ще започнат през идната година, а премиерата се очаква през 2007 година.







Световетната икономика се гради върху стотици взаимосвързани отрасли. За да просперира всеки един от тях, е нужна точно определена група от потребители, които живо да се интересуват от него. В последните няколко години гейминдустрията се разраства с огромни темпове, а хората, които наблюдават нейното развитие, се умножиха многократно. Един от най-печелившите и логични ходове, предприемани от големите фирми, които се занимават с производство и разпространение на компютърни игри, е създаването на продължения на вече утвърдени, класически заглавия. Те се продават най-вече заради името, което носят. И обикновено качеството на техния геймплей остава на вто-

**Когато Струг отново са принудени да приемат битката на своя земя...**

# Quake 4

Жанр: FPS | издател: Activision / Raven Software | <http://www.quake4game.com> | хардвер: P 2 GHz, 512 MB RAM | софтуер: Win All | multiplayer: Yes/No | DVD: 1

ро място след вече наложилия се бран. Поради тази причина заглавия като WarCraft, DooM, Heroes of Might and Magic, Quake, Unreal и др. вече имат по няколко продължения, които обаче невинаги оправдават високите очаквания, отправени към тях. За справка: четвъртата част на героите на силата и магията. Споделям всичко това с вас, за да ви накарам да разберете, че именно утвърденото име на определена поредица до голяма степен я продава. За сметка на това новите заглавия, които никога не е чувал, трябва да са наистина качествени, за да им бъде обърнато каквото и да е внимание. Нещата са някак неравносложни, но като се замисли човек – такъв е естественият път на нещата: работи за името си, а после то ще работи за теб.

## Ответен удар

Тези от вас, които са играли Quake 2, едва ли са забравили извънземната раса, наричаща себе си Струг. Тя нападна и обсади Земята с една-единствена цел – да я превземе, за да да съхрани собственото си съществуване. Това бяха едни гнусни кибернетични воители, чиито саморазлагащи се тела, обвити от механични части, се хранят с плътта на останалите живи същества, за да се поддържат. Хората бяха принудени да изпратят най-елитните си бойци на вражеската родна планета, за да спрат нашествениците. Уви, всички бяха избити светкавично. Освен

един-единствен пехотинец, който успя да срише планетарната им защита и да убие Макрон – техния огромен мозъкоподобен лидер.

Както знаете, следващата част на поредицата – Quake 3: Arena – беше мултиплейър ориентиран шутър и по никакъв начин не доразви сложета. За щастие четворката, която ви представям в момента, започва своята история точно там, където свършва втората част. Добрата новина е, че този път няма да разчитате единствено на своите собствени умения в битката с ужасяващите извънземни. След като щитът на родната планета на Струг е свален, а техният лидер – убит – висшият съвет, управляващ земните Военни сили, решава да предприеме незабавна контраатака и да пренесе битката отново на чужда територия. Огромна армия се отправя на смъртоносна мисия, която ще отвори нова страница в историята на човечеството.

Вашето име е Матю Кейн – единственият оцелял при мистериозен инцидент на космическата станция "Армстронг". Вие сте част от елитен боен отряд, носещ звучното име "Rhino" (носорог). Ще успеят ли хората да запазят своя род или ще се огънат под натиска на извънземните колонизатори? Това ще разберете едва тогава, когато сами се изправите срещу безчетните изродски същества, които бранят планетата си със зъби и нокти.

## Стоворна дружина планина повдига

Трябва още от самото начало да ви стане ясно, че се намирате на чужда територия и ако решите самички да разпарчетосате всичките отбратителни създания, които я населяват, сте пътник. Както вече споменах, вие сте част от екип. А членовете му са: медик, който да ви лекува по време на битка; механик, който притежава уменията да ви поправи бронята и пехотинец, който е най-полезен в епицентъра на сражението. Със следващите няколко изречения ще се опитам да ви просветля по отношение на типа игра, който ще получите в сингълплейър кампанията.

Най-напред ще трябва да преследвате основната цел на хората в Quake 4 заедно с целия си екип. Често обаче ще се отделяте от него за някоя специална мисия,



графика

звук

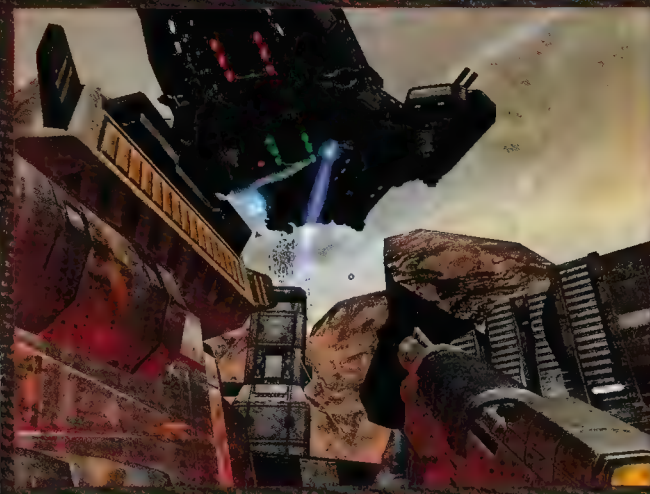
геймплей



5

общо





след което отново ще трябва да се презапускате. Този понякога досаден цикъл с откъсването и настиването ще се повтаря многократно чак до края на играта! По време на тежките сражения ще се натъкнете на ужасяващи гледки и ще направите открития, които ще ви помогнат да разберете що за раса са Строг. Интересното е, че дори ще успеете до някаква степен да се почувствате като един от тях... но мисля, че ви казах достатъчно, за да разчовъркам любопитството ви. А и това е целта. Все пак е най-голямо нещо, когато присъства елементът на изненадата, така че ще ви оставя сами да се насладите на ключовите моменти в сюжетната линия на геймката, която определено има своите козове...

### Дуумски енджин

Новият футуристичен шутър, създаден от Raven Software, графично се запазва от визуалната платформа, която видяхме за пръв път при появата на Doom 3. Естествено, от този факт можем да изведем няколко прости извода. Хората с по-слаби машини (особено тези с по-стари видеокарти) ще са принудени да джигат на ниска разделителна способност и минимални детайли... Ако въобще успеят да подкарат играта. Концепцията на Quake 4 е такава, че действията в нивата да се развиват в тъмни подземия, лаборатории и коридори. За

щастие има и обширни открити пространства, но те са по-скоро рядкост.

Имайте предвид, че когато сте навън, ще можете да виждате всичко, но попаднете ли дълбоко под земята, ще си припомните усещането, което създаваше Doom 3. Мракът, макар че в Quake 4 все пак е доста по-светло, ще ви направи леко неспокойни, а всеки звук ще ви кара да подскочате от стола. Двете игри са базирани върху един и същи енджин и попадат под една и съща жанрова класификация, приликите, които ще откриете между тях, са многобройни. Така че не се учудвайте, че и на планетата на Строг ще ви е малко тъмнично или пък че фенерчето на главния герой не може да се изхаби.

Тежката графична платформа обаче е гаранция за визуално качество. Ако сте от привилегированите хора, които правят ъпгрейд на щафетата си през няколко месеца, ще можете да се насладите на страхотна околна среда, разнообразни и изключително детайлни противници, ефектни взривове, вдъхновяващи футуристични пейзажи, които можете да срещнете в аутдор нивата и т.н.

### Палпата

Благодарение на развитеното си въображение, комбинирано с мощната графична платформа, програмистите от Raven Software са създали разнообразни враждебно настроени същества. Като

цяло ми се струва, че са вдъхновени от някой филм за некадърни хирурзи, чието любимо занимание е да обезобразяват хора. В интерес на истината повечето противници, срещу които ще се изправите, са "модифицирани" хора. Това е така, защото Строг имат навика да взимат пленници, които впоследствие да минават през техните "фабрики" за воини, където им се промиват мозъците и им се сменят някои "чаркове".

Истинските автентични извънземни обаче представляват същинско предизвикателство. Някои от тях се реят из въздуха, въоръжени с какви ли не тежки оръдия, други приличат на орангутани с каски, а трети са средно големи механизирани паяци със странни женски тикви...

Определено обаче най-ефектните създания в играта са босовете. Наистина изглеждат внушителни, най-вече заради размерите си, но ако разполагате с нужното количество амуниции и добра координация, ще ги схрускате за закуска. :)

### Арсеналът

За да имате шанс срещу извънземните орди, ще разполагате с десет футуристични оръжия. Повечето от тях са ви вече познати от предишните части на играта. Но, разбира се, са претърпели някои визуални промени.

Започваме с плазмения пистолет, който разполага с неограничен брой аму-



ниции. Минаваме през леката картечница, към която може да се прикрепя фенер, и помпата, която е адски полезна, когато се забиете в някой коридор или тясна лаборатория. След това идва ред на хипербластера, а веднага след него се нарежда гранатометът. С помощта на добрия стар nail gun, който напомня на тежка картечница (с малката разлика, че изстрелва муниципални приличащи на пирони) и ракетомета ще разфасовате противници с лекота. Най-накрая се нареждат смъртоносната спирала (rail gun), изпепеляващото светкавично оръжие (lightning gun) и най-мощната стрелялка в играта – dark matter gun, който се явява нещо като по-малкия брат на любимото ни дуумско BFG. С тази разлика, че вариантът за Quake 4 е доста по-ефектен.

Готска хрумка е, че за повечето оръжия можете да получавате ъпгрейди от механиците на отряда ви. Например в даден момент nail gun-ът ще може да прихваща целите си, а куршумите му – да ги преследват. Или пък ще имате възможност да направлявате траекторията на ракетите на ракетомета.

Редно е да ви предупредя, че играта съвсем не е сред най-лесните, на които съм попадал. Не че изродските чудовища са надарени със страхотно AI, което да прави геймката много сложна. Просто има такива изроди, които много лесно ви убиват, ако се разсеете дори и за миг.

Особено дразнят едни гадове, които носят доста на бой, супербързи са и ви разчленяват с един максимум два удара, когато се доберат до вас.

Едната им ръка прилича на топка за боулинг, а другата представлява огромно острие. Тези иноземци направо ми скъсах нервите и на всичкото отгоре сега трябва да си купувам нова клавиатура заради тях, че тая остана без някои основни клавиши. ;)

### Необислен ход

от страна на производителите е фактът, че мултиплеърът, който през годините се превърна в символ на тази поредица, е оставен някак си на заден план. Наистина повечето хора, когато чуят за Quake, моментално правят аналогия с мрежови сражения. Според мен повече от половината фенове на поредицата ще са изключително недоволни, когато разберат, че са положени повече усилия за създаването на соловата част на играта, а мултиплеър по-скоро прилича на Quake 3 с нов енджин и леки корекции.

Естествено, може да се правят мрежи както в LAN, така и в нета, така че ако имате желание, можете да се пробвате. В крайна сметка обаче феновете на мултиплеър режимите не трябва да са кой знае колко учудени, защото е пределно ясно, че тази част на поредицата има за цел да доразвие историята, заложена в

основата на играта, а не да подобри онлайн играта. Те да си чакат Quake Wars.

### Quake 4 = Doom 3?

Не знам до каква степен приликите с Doom 3 са се получили в резултат на плагиатство или пък просто енджинът и развитието на жанра са насочили и двете игри в една и съща посока, но определено има доста сходства между тях. Въпреки това Quake 4 разполага със своя собствена атмосфера. Историята е увлекателна, отборната игра създава приятно усещане, а оръжията и възможността за дундуркане на превозни средства – танкове и двукраки машини, изкопирани директно от "Пришълци" – правят играта още по-интересна. Все пак обаче използването на дуумския енджин е грешка, защото повечето геймъри няма да направят голяма разлика между двете игри и ще си кажат, че Quake 4 е копие на Doom 3.

Според мен и двете геймки не са това, което очаквах всички фенове, но не са и толкова лоши, колкото ги изкарват някои хора. Просто на всички ни е трудно да приемем, че една игра трябва да притежава нещо повече от добра история, страхотна визия, перфектна музика и т.н. За да остане в сърцата ни, е необходимо да предложи нещо ново и различно като геймплей. Нещо, което не сме виждали никъде другаде.

Асен Георгиев





# PLESIO

## МАГАЗИН ЗА МАШИНИ

PLESIO COMPUTERS направи изключителен старт на нашия пазар, а дебютът на БАЙТ Експо се превърна в едно грандиозно и атрактивно шоу. Посетителите и гостите се забавляваха истински на щанда на компанията, където бяха представени множество продукти от high-end клас. Проведе се и конкурс за най-добър играч на играта F.E.A.R., по време на който с внушителни характеристики и атрактивен външен вид се откри най-мощният преносим компютър – TURBO-X 17 WDT.

Именно тук, на щанда на компанията, се състоя представянето на тази уникална машина, която за радост на потребителите вече е в България. Фирмата организира и томбола, от която един щастлив късметлия спечели преносим компютър, а много други участници награди – принтери, MP3 плейъри и дигитални фотоапарати.



ул. "Ангел Кънчев" 5, тел. 0800 18 200, [www.plesio.bg](http://www.plesio.bg)



Напрежението между Оргата и Алианса нараства с всеки изминал ден. А истинският им враг все още не се е разкрил. Едва няколко години изминаха, откакто се състоя великата битка край Монт Хиджал, където с обединени сили расите на Азерот победиха Архимонд и спасиха собственото си съществуване. С времето те успяха да се възстановят от опустошителната сила на демоните, а героите им се втурнаха да изследват нови територии. И дори гръзнаха да прекосят Тъмния портал... Без да знаят, че отвъд него, в Иноземие, се спотайва вселена на безкрайни конфликти. Там съхрената земя се е превърнала в бойно поле на жесток кръстоносен поход, който ще изпепели всичко по пътя си – Изгарящият легион се е завърнал, за да потърси отмъщение!

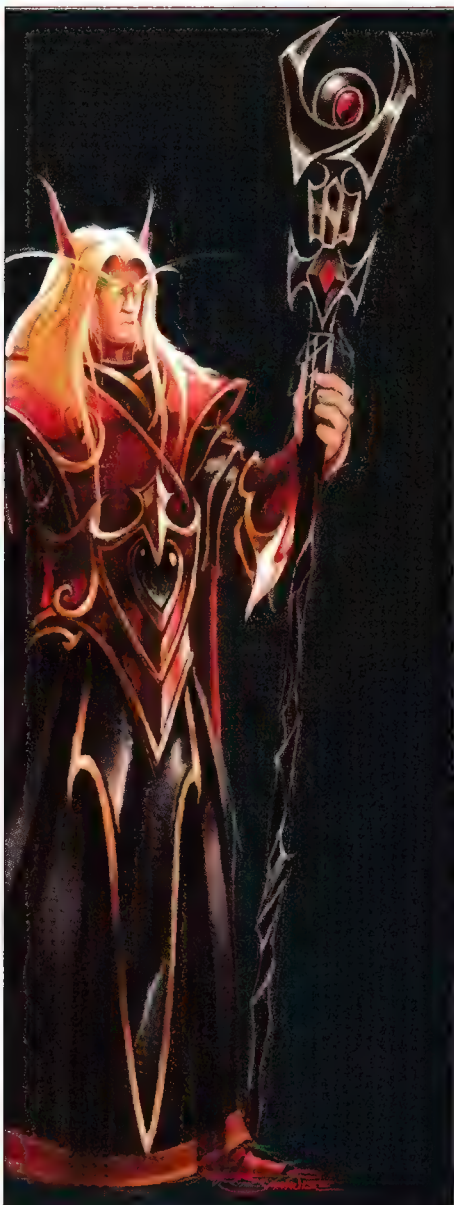
Неизбежното се случи – Blizzard изплатоха камъчето и оповестиха, че WarCraft-войната тепърва прегстои да се разяри с пълна мощ! Те са заплетнали ръкави и работят усърдно по първия официален експанжън за World of WarCraft – заглавието, което няма нужда от представяне. Ако случайно живеете на друга планета, това е най-бързо разраствашщото се MMORPG въобще. Благодарение на разширението и без това огромният свят на геймката ще стане още по-дебел и по-разнообразен чрез десетките нови апетитни идеи, които авторите ни размахаха под носовете на първия BlizzCon, само за да разгразнят вълчия ни глад за нещо свежо и сочно. Така че стига съм офланквал.

По същество!

умения – Мапа Тар и Arcane Torrent. Чрез първото ще изсмукват маната от съществата, които имат такава. След това ще може да я използвате благодарение на Втората способност, за да получите някакъв бонус, който ще бъде специфичен за отделните класове. Например, когато активират Arcane Torrent, уорлоците ще могат попречат на всички същества около тях да правят магии и едновременно с това ще възстановят огромно количество от своята мана. Със сигурност ще можем да играем и с магове, и със свещеници. Вероятно и с воини. Но останалите два класа, достъпни за кървавите елфи, тепърва подлежат на обсъждане. Всеки, който очаква някакви нови допълнения в това отношение, ще бъде разочарован. Blizzard не възнамеряват да включ-

# World of WarCraft: The Burning Crusade

Жанр: MMORPG | издател: Vivendi Universal Games | <http://www.worldofwarcraft.com/burningcrusade/> | излиза: When it's done!



## Кървавите елфи

Най-накрая Оргата ще си пооправи непривлекателния външен вид. На североизток от Чумавите земи (Plaguelands), на остров Сънстрайڈър (Sunstrider Isle), се намира родният дом на първата нова раса, наричаща себе си Син'гореи. Или както е на общия език – кървави елфи. Те някога били известни като Върховни. Но се превърнали в развалина, след като немъртвите опустошили Куел'талас, а Артас използвал слънчевия извор, от който елфите черпили така необходимата им магическа енергия, за да съживи лича Кел'Тузаг. И така те едва не загинали напълно.

Един ден обаче герой на име Каел'Тас Сънстрайڈър открил начин да притъпява тази своя зависимост и предал знанията си на целия си народ. За да се поддържат живи, елфите трябвало да изсмукват магическата енергия от останалите същества. Но жаждата им никога не била утолявана напълно. Въпреки това чуждата мана била достатъчна, за да ги изправи на крака. Оттогава насетне те се прекръстили на кървавите елфи. Сега, недоволни от липсата на каквато и да е подкрепа от страна на Алианса, те са застанали на страната на Оргата, за да открият демоните, които са ги превърнали в нещо като вампири. И да ги унижат веднъж завинаги.

Тази

## жажда за магия

на кървавите елфи ще бъде вълетена в геймплее на World of WarCraft по доста интересен начин. За разлика от останалите раси, те притежават две специални

ват още класове когато и да било, тъй като това ще навреди сериозно на баланса на играта.

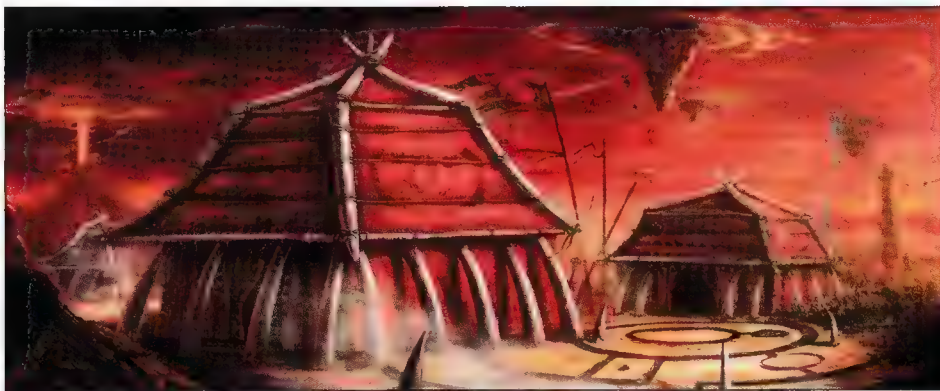
Що се отнася до расите – такива ще има бол. Например другата, която ще застане на страната на Алианса в The Burning Crusade, все още не е разкрита. Но според слуховете в Интернет това може и да бъдат дебилно изглеждащите панди, които се появиха за първи път в The Frozen Throne. Можем само да се надяваме това да не е вярно и да е поредната шега на производителите. Защото тогава World of WarCraft ще добие леко инфантилен вид.

## Новите земи

Сънстрайڈър ще бъде първата допълнителна територия, на която приключниците, странстващи из света на WarCraft, ще могат да се изфукат със своята екипировка. Тя доста напомня на Калимдор, но с тази разлика, че всичко около вас ще бъде оцветено в доста по-светли тонове, измежду които преобладават жълто и оранжево. А слънцето не е закрито от величествените дървета и лъчите му необезпокоявано затоплят тучните морави. С други думи – като че ли есента тук ще е вечна. Повечето постройки на русите, красиви и едновременно с това злокобни елфи пък представляват изумителни кули, виещи се грациозно към небето. Особено впечатляваща е и тяхната столица Силвърмуун.

Втората територия ще бъде цял един нов континент. Тя се нарича Иноземие (The Outlands) и ще може да бъде достигната единствено през Тъмния портал. Някога там се е намирал Драеон – родната земя на орките. Но сега представлява





огромна, разпокъсана на парчета и пълна с бездни пустош, в чието небе се извисяват гигантски скали. Из нея страanstвват необикновени същества, измежду които е и Изгарящият легион, който крои коварни планове за това как точно да избие всичко живо в Азерот. Там се е скрил и Илдиуан, срещу който ще трябва да се изправите, и Кеал'Тас, който се опитва да намери начин да овладее местните магически извори, за да помогне на своя народ.

Много от местата в Иноземиеото ще могат да бъдат достигнати единствено чрез летящи ездитни животни, но те нито ще бъдат лесни за получаване, нито ще бъдат евтини, нито ще могат да бъдат използвани от герои, които са под 60-то ниво. Коемо ме навежда на друга мисъл – таваанът на опит в The Burning Crusade е скочил до 70-то ниво. Така че, бъдете готови за много нови умения и магии!

Най-накрая и граконът, пазещ

### Пещерите на времето

(The Caverns of Time), е повален и вратите им ще бъдат разтворени веднага с излизането на The Burning Crusade. Благодарение на тях героите ни ще могат да пътуват назад в отминали епохи, за да вземат участие в отдавна забравени битки, които ще се развиват на добре познати ни територии. Най-голямата времева зона ще представлява Хилсбрад. Чрез нея играчите от Алианса например ще влязат в Тарън Мил, преди той да бъде превзет изцяло. Там ще ни очакват поредица от свързани помежду си квестове, които впоследствие ще доведат до рейд над затворническата част, който

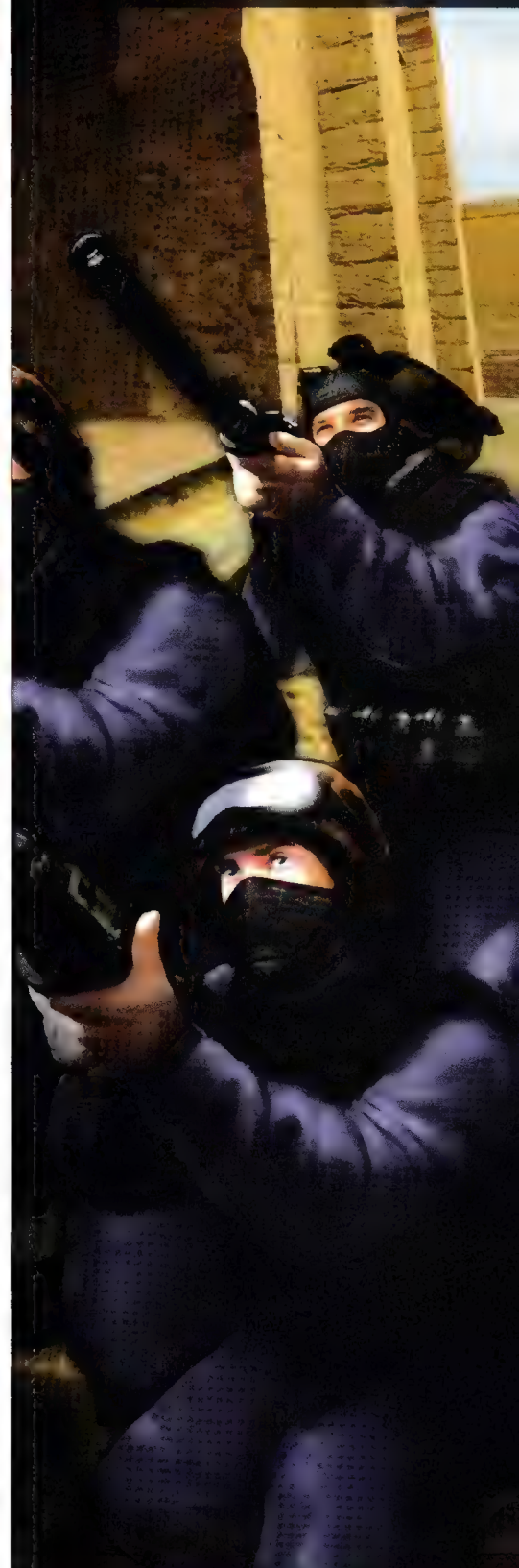
ще цели спасяването на не кого да е, а на самия Трал. Дори ще се включите в битката под Световното дърво, където с обединени сили хора, орки и елфи успяват да победят демона Архимонг. Или пък ще отскочите до Блек Морас (днешните Swamp of Sorrow и Blasted Lands), за да видите пагубното за Азерот отваряне на Тъмния портал.

### Да закръпим положението

Въпреки че експанжънтът ще предложи поне едно кило нови екстри (измежду които са и сокет предмети, където ще могат да бъдат поставяни скъпоценни камъни в духа на Diablo II, и една допълнителна професия, наречена бижутерство, чрез която ще правим пръстени и огърлици), Blizzard ни готвят госта изненада и със следващите пачове за World of Warcraft. Като например зрелищни времеви условия – дъжд, сняг, пустинни бури; свързани помежду си аукциони, разположени в по-големите градове, още подземия, като най-голямото от тях най-вероятно ще бъде Ахн'Кирай, в което четиридесет души ще трябва да се изправят срещу враждебно настроените към всичко в Азерот извънземни същества, наречени Силитиги...

Мястото ми свърши, така че стига ви толкова инфо засега. Отивам да видя какво прави паладинчето ми. А иначе походът на отмъщението ще започне най-вероятно до края на 2006-та. Сиреч все още има време да се подготвим подobaващо за събоносната среща с Изгарящия легион благодарение на пачовече с нови мисии, които Blizzard от време на време пускат.

Владимир Тодоров



**ТРАНСФЕР® ГРУП**  
ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА

**VALVE**

тел. (032) 624080, Върх. 101, 103, 105  
e-mail: transfer@transferbg.com  
www.transferbg.com









единственото, което знаете за себе си. Не мислете, че това се дължи на калпавите сценаристи – поне у мен се зароди усещането, че вие не сте поредният супервойник, който и този ден, както всички други, се е събудил сутринта, изпил си е кафето и е отишъл на работа, където изведнъж "хоп!" и разни неприятности му се стоварват на главата. Вие сте нещо много, много повече.

Първоначалната ви задача е на пръв поглед тривиална: трябва да заловите избягал опитен заек. Въпросната мишена е Пакстън Фетел – човек, който може само със силата на ума си да командва армия от клонирани войници, създадени от оръжейната корпорация Armacham

Technology. Отличава се с извънредна жестокост и явни психически отклонения. Колкото повече се приближавате към него обаче, толкова по-ясно ви става, че цялата ситуация е доста по-оплетена, отколкото шефовете ви могат (или искат) да признаят. Сякаш това не стига, но и

#### ВАШИЯТ ГЕРОЙ ЯВНО НЕ Е С ВСИЧКИЯ СИ

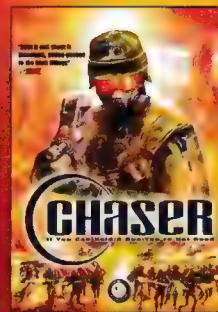
(въпреки че в играта това не се споменава). Често чува гласове в главата си, но дали просто е смахнат или Фетел му внушава мисли, не е много ясно. Освен това нерядко вижда невъзможни за обяснение неща. Например как някой влиза в стая, която при последвалата инспекция се оказва празна... и без други изходи. Понякога се пренася сякаш в друг свят, където вижда неща от миналото си... Дали пък сам не е рожба (разбирай – жертва) на извратен експеримент? Цялата тази атмосфера е смазваща и не можете да ме обвините, че си пазя нервните като играя само на светло.

Но атмосферата не е най-страшното нещо, уверявам ви – точките обира... едно малко момиченце. Че какво толкова страшно има в едно момиченце, ще попитат някои? Има, има. Срецихме ми с малкото изчадие на няколко пъти ме накараха да спра играта с думите "Стига толкова за днес". Ролята му в началото не е ясна, но целта му е повече от очевидна: да избие възможно най-много хора и да ви изкара акъла максимален брой пъти. Още в самото начало с лекота отвява цял отряд командоси от Делта Форс (не с ръкопашен бой или стрелба естествено, тя си има... други начини), а по-нататък... Не, би било кошуństwo да ви разказвам историята.

Всъщност това ми хареса най-много в играта – атмосферата. През цялото време се питате "Какво по дяволите става тук?" и имате чувството, че въпреки усилията ви светът се разпада около вас, без да личи по нещо. Това е просто усещане, летящо като мъгла из въздуха. Друго, което много ми допадна, е как джитката си играе с нервите ви – дават ви се доволно количество въпроси, но отговорите са малко и често незадоволителни. На моменти играта дори се забива като игла в мозъка ви и ви кара да действате инстинктивно, все едно всичко, което се случва на монитора, е реалност. Например една от първите ви срещи с малката вещица – вървите си по празен и не особено заплашителен коридор, но в един момент завивате зад ъгъла... където виждате, че самият Ag е отворил портите си и всичко е залято от огън, а

по средата на целия този ужас седи Ти

Уверявам ви, в такива моменти човек



**ТРАНСФЕР ГРУП**  
ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА



тел. (032) 624080, Върх. 101, 103, 105  
e-mail: transfer@transferbg.com  
www.transferbg.com



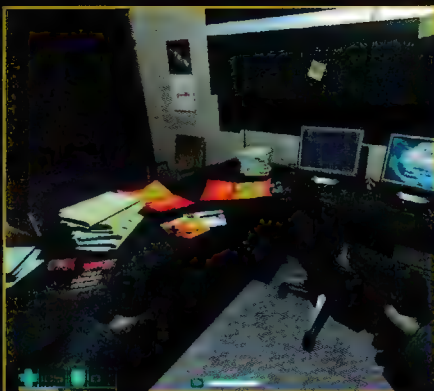
спира да мисли – по чист рефлекс ѝ вкарах няколко куршума и тръгнах да бягам колкото е възможно по-надалеч, докато една кът-сцена не сложи край на адското преживяване. Това е – няма време за обмисляне на ситуацията, за сложни решения или подходи: там сте ти и тя, тя иска да те убие, това е всичко, което ти трябва да знаеш. Ей такива моменти ценя в игрите – случки, които пускат мозъка ми през центрофуга. Игрите, които разчитат на скъпоструващ енджин и в които описаните моменти не присъстват, ще имат да вземат...

Хубаво де, а как всичко това е инкорпорирано на ниво геймплей? Достатъчно добре, бих казал. Играта на практика е последователност от екшън-хорър-екшън-хорър и така нататък. Вече описвах горедолу частта със страха, но престрелките не остават по-назад. Основна заслуга за това има и чудесната графична машина – всяка битка се превръща във фехерия от светлини, искри, прах и други такива. Графиката заслужава седмица, честно ви казвам. Боевете често са кратки, но винаги зрелищни. Разполагате с девет огнестрелни оръжия и три вида бомби. По всяко време обаче можете да носите само по три пушкала, ако искате ново, трябва да хвърлите някое от тези, които вече имате. Железата са сравнително стандартни – пистолет (носите по един във всяка ръка), shotgun, автомат на име HV Penetrator (наподобяващ арбалета от Rainkiller, стрелящ с нещо като метални шипове, с които можете буквално да "заковате" врага за стената), снайпер, базука... Гранатите пък са обикновени, с детонатор и със сензори за движение, като най-интересното при тях е уникалният графичен ефект, който правят, когато избухнат, и който за съжаление е неуловим на скрийншот. Взривната вълна по някакъв начин огъва пространството около себе си и често ви оставя с отворена уста.

Имате и

#### няколко ръкопашни комбита

които, изпълнени в комбинация с умението на героя да забавя времето (пак това bullet time, няма спасение), могат да бъдат доста ефективни. Аз лично обаче не ги намерих за особено полезни. Още повече, че противниците ви разполагат с отличен изкуствен интелект и идеята да тичам към тях, за да ги удриям с приклади, не ми изглеждаше особено добра. Войниците си комуникират помежду си, прикри-



ват се и основната им тактика е да ви обкръжат и да ви минат в гръб – могава често сте загубени. Страхотна работа са свършили програмистите според мен.

Звукът също заслужава адмирации, защото е изпиан до толкова гребни детайли, че чак ти идва да се плеснеш по челото – например, когато разговаряте с една колежка, чувате гласа ѝ от две места – веднъж, защото стои на два метра от вас и втори път по радиостанцията ви, с която си комуникират всички от екипа. Това не е нещо полезно или важно, но прави добро впечатление – в други игри просто щяхте да я чуete да си казва репликата и толкова... Не знам дали го обясних добре. Кофти е, само когато настъпиш някой паднал на земята предмет – той издърнчава с такава сила, все едно сте чули толовен изстрел, а това не е добре, щом сте изправени на нокти от напрежение. Физиката също е на добро ниво, но е останала недооползотворена: нито ще те накара да кажеш "ехааа!" като в Max Payne 2, където още не бяхме виждали такива блясъци, нито е толкова впечатлена в геймплея като в Half-Life 2, че

да ти пука за нея.

Сега разбрахте ли защо играта ми допадна толкова, макар по принцип да не съм фен на ужасите? Просто това е една отлично направена игра.

На практика нямам забележки – Вярно че slow motion-а ми се стори бая безполезен, а на някои моменти се опитват да ви стреснат типично по детски (за секунда на екрана се появява окървавено лице), но това въобще не е повод да намалявам оценката. Така трябва да се правят игри според мен – важно е геймката да докосне нещо по-навътре в теб. Нещо, което си смятал, че едно компютърно забавление не може да изкара на бял свят. Е, поне при мен успя. Дълго мога да ви описвам какво точно почувствах, когато за първи път се срещнах със специалните войници, носещи броня, която ги прави невидими, но май е по-добре да го изпитате сами.

Пробвайте играта и ако усетите също нещо във въздуха, значи сме се разбрали. Ако не... здраве да е, ей го къде е Quake 4. :)

Пламен Димитров







Ужасът. Бавно пропълзващите по гърба ти капки ледена пот карат тялото ти да претърпва. Стомахът ти се е свил на топка. Не знаеш кое е реално, кое е добро и зло. Всичко се оплита, а ти просто желаеш да се махнеш от тук, да оставиш спомена да се стопи, докато осъзнаваш, че желанието ти е невъзможно. А най-ужасното – това, което бавно прояжда душата и мислите ти, е една малка идея. Оформя се постепенно – да проумееш злото у себе си, злото у околните, да разбереш колко силно и безпощадно е то...

### AtmosFEAR

Има много начини да уплашиш един човек в развлекателната индустрия. Типичен пример за клишираност например е Doom 3, в който след първия половин час, дори без да поглеждаш, размазваше монстрите, скрити по тъмните кашета и с нескрито презрение процеждаше през зъбите си "Noob!". Има и психотрилъръчката. Някои пък разчитат на лигави чудови-

Още по-добра е. Готов ли си?



# The Suffering: Ties That Bind

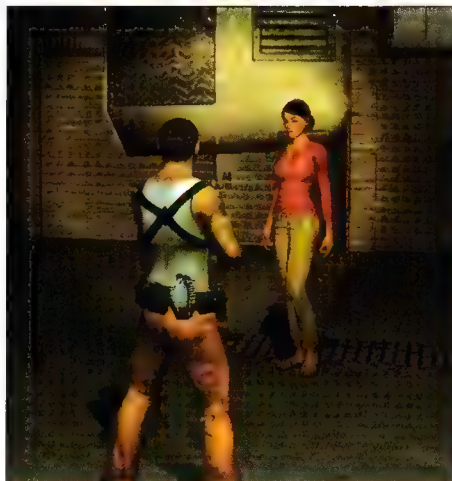
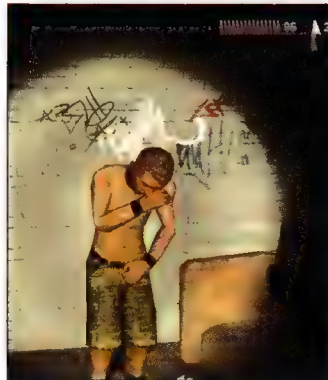
Жанр: Survival horror | издател: Surreal/Midway | [www.sufferingtiesthatbind.com](http://www.sufferingtiesthatbind.com) | хардуер: P 1 GHz, 128 MB RAM | софтуер: Win All | multiplayer: Yes/No | CD: 3

ща, други на невъобразимата жестокост на хората. Общият знаменател в това уравнение е, че малко или много сме видели почти всичко, което може да ни се покаже. Претърпнали сме до такава степен, че подминаваме поредната разлигавена мутра с просто повдигане на рамене. Именно затова първият Suffering израдва публиката толкова много. В него авторите бяха използвали клишетата – да, но ги бяха преработили по един много фин и интересен начин. В момента, в който някой номер се изтъркваше, те сменяха подхода и започваха да пият нервите ви с коренно различен способ.

Както вече споменах, има игри, които плашат с демоните около нас, и такива, използващи демоните вътре в нас. Усещането, с което те оставя The Suffering, а и продължението му, е от нещо гнило дълбоко в теб самия. Подобно на това, с което те оставя Sin City, след като излезеш от киносалона. А като прибавим към това и доски оригиналното разплитане на историята, в която всяка ваша крачка определя не само какъв ще е финалът, но и по кой път ще минете, разбирате защо това е едно от събитията в хорър жанра за тази година.

### Кръгът се затваря

Историята продължава точно от момента, в който завършва първата игра. Рецидивистът Торк се е измъкнал от



графика

звук

геймплей



6

общо



превзетия от изчадия остров и се връща в родния си град Балтимор. Интересно е, че в зависимост от решенията, които сте взимали в оригинала и моралният ви уклон, ще се промени дори интрото. Отново ще ви се подхвърлят малки късчета информация относно това, кой всъщност е убил семейството му, ще видите няколко нови лица (включително това на главния лошконец Блекмур) и ще ви се поднесе един наистина добър финал, който за пореден път ме остави с увиснало чене.

Както вече споменах, всяко ваше действие определя хода на играта. Затова историята ѝ е динамична. В зависимост от това дали помагате на заблудените души или отстрелвате всеки цивилен, уклонът ви ще се променя между добър, лош и неутрален. Кое, освен в диалозите, се отразява и на звяра вътре във вас – тайното ви оръжие, което ще се придвижва заедно с вас към мрака или светлината, и променя специалните си атаки. Затова и историята не подлежи на пълноценно описание – тя е такава, каквато вие си я направите. Гадно, но факт – да бъдете добри е значително по-трудно, отколкото да сте лоши. Най-често ще се налага да спасявате останалите персонажи около вас, а това е особено начинание, изискващо значителни усилия.

Промяната в мястото на събитията – преместването ви от Кони Айленд в Балтимор – също оказва силно влияние. От една страна, затворническите митове и страшни приказки са заменени с не по-малко стряскащите градски легенди. От друга, намирате се там, където всичко е започнало, и със серия от ретроспекции ще разберете с какво се е занимавал младият Торк, преди да попадне в панделата, самата причина за влизането му на топло, как се е запознал с жена си и много други малки фактчета, нужни на верните фенове. Нямаше да съм толкова впечатлен, ако авторите не бяха използвали го

почти нереална степен похватите, познати ни от първия Half, т.е. вие се чувствате част от всичко, ставащо на екрана.

### От трето или от първо лице?

The Suffering беше открит 3rd person, в него оръжията бяха повече за цвят на историята и цялото плашене. Сега нещата стоят по малко по-различен начин. Авторите са съчетали доста добре сърбайвъл хорър елементите с тези на открити пуцалки, но като цяло играта е станала малко по-екшън ориентирана. По всяко време можете да смените визуалната перспектива от трето в първо лице, което е доста по-удобно за повечето престрелки. Отново ще има моменти, в които ще си броите патроните и се молите да не ви вземат последните 7% от кръвта. Но пък са добавени и мигове, в които просто се превръщате в машина за сеене на смърт, танцуваща с по една рязана двуцевка във всяка ръка и изпитваща почти сексуално удоволствие при всеки гад, разпръскващ се на кървави парченца в лицето ѝ.

Да, Торк може да носи две оръжия едновременно. Можете да използвате и прикладите за тежък удар, така че дори патроните да свършат, да не оставате съвсем беззащитен. Иначе арсеналът ви е значително обогатен. Добавена е тежка артилерия под формата на гранатомет и РПГ седмица, както и тежка картечница M60. Тези оръжия са особено важни за някои от битките. Рязаната двуцевка и двоуката колтове/револвери са все така надеждни, а със Скорпионите (новите SMG-та) ще се почувствате като Мак Рауне. Всеки фраз бавничко ви помпа скалата на яростта. Когато я запълните, можете да извикате аватара/чудовището си.

### Противниците

Изглежда авторите са преценили, че

вече не могат да ви стряскат с лошконеците, затова пък са пипнали старите, добавили са няколко нови и в общи линии са увеличили бройката им на всяко ниво. Отново ще се сблъскате с куклоподобните Slayars и огнените девици. От новите страхотии най-впечатляващо е ченгето с отрязани крака, 4 автомат, а подаващи се от гърдите му и фенерчето, забито в челото. Добавени са и "убер" същества. Ще ги разпознаете по размазаната им аура и това, че са доста по-големи/страшни от малките си братчета. Те могат да призават до 2 свои копия, а единственият начин да бъдат убити, е с чудовището ви.

Изцяло нов геймплейен елемент внася присъствието на специалните части. По време на епизодите, в които се сражавате с тях, усещането се сменя тотално от сърбайвъл хоръра към урбанистичен военен шутър. За цвят има и ниво, в което ще трябва да обстрелвате неща с монтираната на гърба на джип тежка картечница, само за да се озовете в поредния канал. Добавете към това доста оригиналните битки с босове и ето ви я рецептата за увлекателност.

### Графично

Играта не е първа хубост, но това, което не е постигнато с енджин, е направено с оригиналност. Кътсцените са минали през "състаряващ" филтър за по-автентично усещане. Монстрите и Торк са добре моделирани, а главният герой променя външността си в зависимост от морала. Ако сте лош например, тялото ви се покрива с лишеи и язви. Да не забравяме и просветванията на сцени и картини от време на време. Звукът – без коментар, просто е перфектен. Та ако искате да се напашите хубавко или просто да изиграете една наистина добра игра, това заглавие е за вас.

Георги Панайотов  
(G30rg1 p@n@10t0FF)

добрите геймъри играят при нас

45 КОМПЮТЪРА  
AMD 2.7 GHz, 1024 RAM,  
80 GB HDD, GeForce FX5900

София, кв. Славина, пл. Славянска, бл. 20, тел. 971 49 34

www.thecitadelclub.com

плащаш 1  
играеш 2 часа

талонът е валиден  
до 31 декември  
ТЕЛ: 971 49 34



Пристрастяването е нецивилизовано!

# Civilization 4

жанр: Turn-based strategy | издател: Firaxis/2k Games | [www.civiv.com](http://www.civiv.com) | хардуер: P 1.2 GHz, 256 MB RAM | софтуер: Win 2000/XP | multiplayer: Yes/No | DVD: 1

Преди да започна да пиша за тази игра, искам да уточня нещо. Всеки, който не знае какво е Civilization и никога не я играл, спокойно може да зачеркне титлата геймър пред името си. Ако все пак сте вапна-бе геймър, ЗАДЪЛЖИТЕЛНО опитайте това заглавие, без да четете статията.

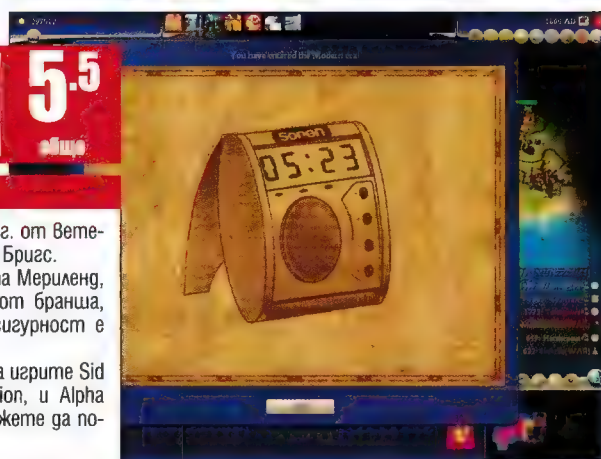
Ако трябва да съм честен, когато разбрах, че Сид Майер работи над нова Цивилизация, силно се надявах тя да прилича повече на първата и втората част от серията, отколкото на третата и нейните продължения. Ето че надеждите ми не се оказаха напразни и този месец на бял свят се появи, ако не най-добрата Цивилизация, то поне един достоен наследник на останалите части от серията. Изглежда чичко Сид Майер, както и целият екип на Firaxis, са се потрудили добре и

са успели да съберат най-доброто от всички три части досега, че и са добавили и шепна новост.

Истината е, че в Civilization 4 няма да видите много нови идеи, но пък за сметка на това дори и малкото промени са сполучливи и добавят много приятни аспекти в играта. За да мога да ви обясня за тях и за новите неща обаче, трябва да започна с това

## Какво е Civilization?

Въпреки че ми е трудно да приема, че има хора, кои-



графика	
звук	
геймплей	

5.5

## FIRAXIS GAMES

Firaxis Games е основана през 1996 г. от ветерана в гейминг индустрията Джеф Бригс. В компанията, намираща се в щата Мериленд, работят много известни имена от бранша, най-влиятелното от които със сигурност е Сид Майер.

Сред най-популярните му хумове са изгумите Sid Meier's Pirates!, Sid Meier's Civilization, и Alpha Centauri. За повече информация, можете да посетите [www.firaxis.com](http://www.firaxis.com).

плащаш 1  
играеш 2 часа

ТАЛОНЪТ Е ВАЛИДЕН  
ДО 31 ДЕКЕМВРИ  
ТЕЛ: 971 49 34





то не знаят какво е Civ и никога не са изграли на нея, ще се опитам с думи прости да дам някаква картина за нещата. Най-основното, което трябва да бъде отбелязано, е, че Civilization е походова стратегия, която проследява както възхода, така и падението на човешките култури през вековете. До тук нищо революционно. Концепцията на геймката обаче е факт вече повече от десет години, като за това време единствените по-революционни промени, които са правени, са по графиката и звука. Геймплея на серията Civilization е съсредоточен върху множеството аспекти на контрола над една държава, а именно икономиката на страната, военната политика, дипломацията, научното развитие и гр. Общо взето, за да се развивате успешно и да побеждавате другите цивилизации, ще трябва да се опитате да

### изпълните петилетката за три години

За да улесните задачата си, единственото, което трябва да направите, е добре развита мрежа от градове, между които да текат добри търговски отношения. Ще ви се наложи да добивате ценни ресурси, да откривате революционни науки и така да тласкате цивилизацията си в нови епохи. В играта можете да избирате дори и различни строеве на управление на обществото (робовладечество, тоталитаризъм, комунизъм и т.н.). С течение на времето идеята на Civilization-а не се е променила, но се е изчистила, утвърдила и подобрила в множеството детайли, които правят геймплея и толкова пристрастяващ.

Според мен Civilization 4 е може би най-доброто нещо, което можете да поиграете през този месец, независимо дали сте фен на стратегически игри, любители на историята или просто искате да опитате нещо качествено. Най-очевидната промяна в четвъртата част на геймката за мен бе графиката и. Firaxis Games са използвали графичният енджин Gamebryo Technology, който изстисква всички възможности на видеокартата ви и така Civ4 изглежда много пипната в своята приятна триизмерна перспектива. Най-

голямото предимство на този енджин е възможността да зуумвате навътре и навън към земното кълбо, като, отдалечавайки камерата, нещата заприличват леко на Google Earth. :)

Малко недоразумение или по-скоро недомислица е фактът, че юнитите ви изглеждат около три пъти по-високи от дърветата и сградите, което на моменти ме подразваше. Може би все пак това по-скоро е решение на дизайнерите, от-

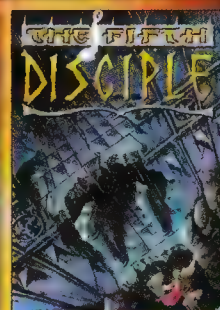
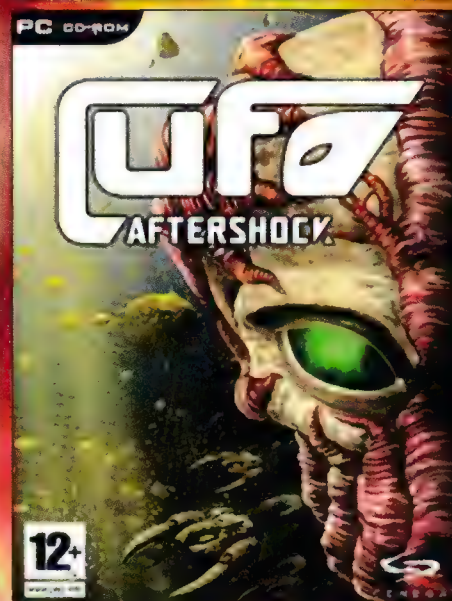
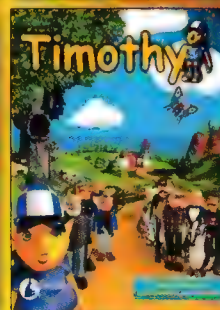
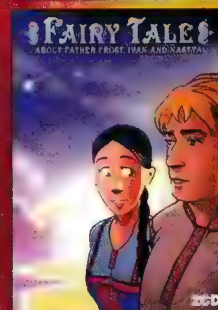
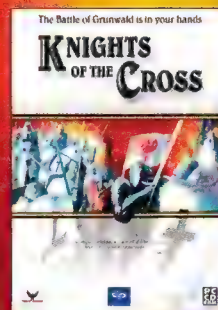
колкото нещо, което са изпуснали. :) Иначе всички войници, градове и терени изглеждат много свежо, заоблено и гаят окомото. Интерфейсът на менютата не е много променен и концепцията му е горедолу като тази в първата Цивилизация. Като лека промяна трябва да спомена добавената нова скорост за игра, като сега изборът вече е между Fast, Normal и Epic. Третият режим според мен дава най-добра възможност за развитие, като така една игра може да продължи няколко дни (за сравнение на Fast можете да приключите за 2-3 часа, а на Normal за 4-5).

Добавени са и нови възможности за победа над противниците ви. Това е едно от най-приятните неща в концепцията на тази геймка, защото няма да ви се налага да правите това, което авторите са решили. Начините да станете

### Цивилизацията на Цивилизацияте

са много – можете да избиете и заробите всичките си врагове, можете да постигнете културна победа, като станете най-развитата култура на цялата планета, можете да достигнете до религиозно превъзходство като накарате всички други да приемат вашата вяра и т.н... Споменавайки религията, трябва да кажа, че това е новост за серията. В предишните части, единственият способ за контрол над населението бяха идеологиите, които присъстват. Сега те могат да бъдат всякакви – монархия, република, теокрация, феодализъм, фашизъм и други. В четвъртата част на играта авторите са решили да добавят и религии, с които можете да правите населението си по-радостно и по-културно. Можете да бъдете християни, будисти, мюсюлмани, хиндуисти и прочие.

Това е основният способ, с който можете да достигнете до религиозна победа. За целта трябва да пратите мисионери и да разпръснете влиянието си по целия свят. Така всички ще плащат малко данък на Ваша милост, която е разпространила великата манипулация повсеместно. Религиите имат много важна роля и при дипломацията и търговските отношения между вас и вашите съседи, като



**ТРАНСФЕР ГРУП**  
ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА



CENEGA

тел. (032) 624080, 8/мр. 101,103,105  
e-mail: transfer@transferbg.com  
www.transferbg.com



сега това е единственият способ да се разбирате добре с тях.

В този ред на мисли трябва да спомена и за промяната, направена от Firaxis по отношение на границите ви. За разлика от предишната част, вече е добавена възможност за сключване на примирие с клаузата „Отворени граници“, като така нямате да имате проблем да се придвижвате из територията на вашите приятели. Това е важна промяна в концепцията на играта, защото в първа и втора част граници нямаше и свободата на придвижването беше неприкосновена. За това пък в трета част прекосяването на противникова граница беше еквивалентно на обявяване на война.

Друга крачка напред спрямо третата част е направена с откритията. Сега технологичното дърво е същото, както преди, и е отворено както в Civ 1 и 2. В третата част авторите бяха разделили науките на различни епохи и докато не се откриеха науките от едната епоха, не се отваряха тези от следващата.

Сега епохите са на лице, но преходът в тях е свободен, необвързващ и неограничен. Точно това дава възможност при по-добри познания на технологичното развитие да достигнете до мускетари например, доста преди противниците да направят това. Такава беше добрата стара система от Civ 1 и 2, която не работеше в третата част, а сега не ви гарантира победа, но ви гарантира нагмошце в определен етап.

Терените в четвъртата част на култовата Цивилизация също са направени



много добре.

### Триизмерните планини

добре нарисуваните ресурси, животните, горите, джунглите, пустините и всичко останало по картата само може да радва очите на тези, които не играеха Civilization, защото била грозна.

По отношение на въоръжените конфликти Firaxis също са се представили много добре. Вече виждате как юнитите ви се бият, как кръвта им пада и защо (кое-то е най-важното за един играч с претенции). Преди се случваше някой слаб юнит да избие трима четирима врази, а геймърите изпадаха в невиджан шок, защото не можеха да си обяснят защо това се случва. Сега всичко е обяснено елементарно – бонусите срещу определен тип единици, слабостите на някои войници и т.н. Дори ако натиснете бутона Alt, можете да видите какъв е шансът ви за победа! Приятна новост в четвъртата част е и разпределението на опита на бойните ви единици. Сега те вече могат да получават

### специфични ъпгрейди

които да им осигуряват например 20% по-добри шансове при атака на град, 10% по-бързо лечение, лечение при движение, 10% увеличение на силата и др. Колкото повече опит трупат вашите войници, толкова повече и по-интересни ъпгрейди излизат на бял свят. Така можете да специализирате определени възводи за атака на градове, други – за защита и прочее. Не трябва да

забравям да спомена и за множеството нови възможности, които имат работниците – те вече правят мелници, различни типове ферми, конюшни, различни видове мини и т.н.

При строежа на чудесата Firaxis на са направили особено големи промени, освен че са направили група, наречена National wonders, от които не можете да имате по повече от две в град. За тези, които не са запознати, ще кажа, че чудесата са изключително скъпи проекти, които дават ценни бонуси и предимства на нацията ви.

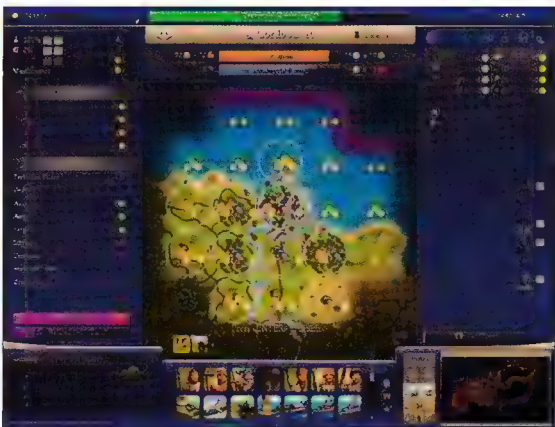
Малка промяна можете да забележите и при избора на цивилизация. Сега, освен че някои нации имат по

### повече от един лидер

самите водачи притежават качества, като например организиран, военен, философ (в третата част имаше опит за въвеждане на това правило, който според мен не беше толкова успешен). Всяка нация си има специфичен, уникален юнит – например индийските работници работят по-бързо, немските танкове са най-силни, американската пехота, както и египетските кавалерии са непобедими в епохите си.

Истината е, че колкото и да пиша и да обяснявам, опитът ми да ви представя Civilization е също толкова абстрактен, колкото напъните на някои хора да опишат устройството на света. За него, можете да прочетете тук: <http://www.cia.gov/cia/publications/factbook/geos/xx.html> (наистина е забавно – проверете този адрес!), а Civilization се овладява най-добре пред монитора. Затова стига сте чели статии и представяния на игри, а намерете отнякъде новата Цивилизация. Така със сигурност няма да мигнете дни наред!

Орлин Широ







**Клуб Mania** (Студентски град, до бл. 54)  
**80** компютъра, Pentium IV **3,0Ghz**,  
GeForce **6600**, **17"** BENQ, **17"** LG Ultra Flat

**Клуб Mania** (Студентски град, до РУМ)  
**150** компютъра, Pentium IV **3,0Ghz**,  
GeForce **6600**, **19"** LCD HP, **19"** LG Ultra Flat

**Клуб Mania** (Студентски град, бл. 35)  
**80** компютъра, AMD Athlon **2,5Ghz**,  
GeForce **5600**, **17"** Samsung monitors

**Възможност за игра във**

**всички официални сървъри на:**

Counter-Strike, Counter-Strike: Source,  
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,  
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,  
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,  
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,  
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam

**САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARSCRAFT**  
**БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!**

**КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ**  
**ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН ООД**



Признавам, че последната игра от поредицата Worms, която имах инсталирана на компютъра си, беше Worms: Armageddon, излязла през далечната 'иляго деветстотин деветдесет и девета година. Така че, за щастие или не, съм пропуснал разните вариации по темата от типа на Tempus Worms Blast или симулатора на гермски пясъчник Forts Under Siege. Та опирайки се само на опита си от "плоските" двуизмерни червеи, останах изненадан от факта, че всъщност разликите не бяха чак толкова много...

## Блудният червей-командос отново в тук

В интерес на истината, на пръв поглед Worms 4 ми се стори излъскано до блясък копие на Worms 3D. В тази част от серията имаме класическо завръщане към корените на чистия, брутален и комично-изрогски екшън, с който поредицата стана толкова известна. Край на средновековните крепости, към които

**Едно от малкото места, където да те нарекат "червей" не е чак толкова обидно**

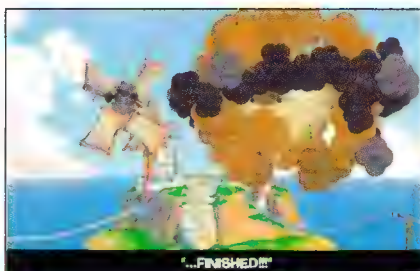


# Worms 4: Mayhem

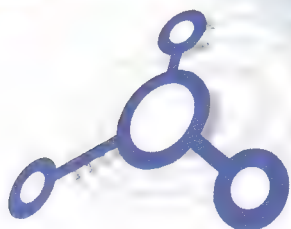
жарп: **Arcade** | узgame: **Codemasters/Team 17** | <http://www.wormsmayhem.com/> | жагыер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софмьер: **Win All** | multiplayer: **Yes/No** | DVD: **1**

трябва да прикрепите катапулти, край на разноцветните плочки, които трябва да взривите с базука.

В основата на играта стои най-висшето същество, съществуващо на планетата Земя – червеят. Само по себе си това създание има потенциала да завладее света, а помислете си какво ще стане, когато на едно място се съберат няколко такива като него. Перфектният отбор за масово унищожение. Всеизвестно е обаче, че великите умове не могат да делят властта, затова често срещаните между съперническите си групи червеи започват със смешна физиономия, прерастват в тотална война и завършват с доста разоран пейзаж. Накратко: целта в играта е да помогнете на от-



глубина	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4.5
звук	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
геймплей	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
											общо



**WWW.MEGALAN.BG**

## МЕГАЛАН ООД

## НЕДРАЖИЧЕН МИМОДОВИЧЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	560Kbps (70KB)
БЪЛГАРСКИ	3.4 Mbps (420KB)
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН

**НОВА ЦЕНА**

25.00лв.

**ПРОДАТЦИ В ИЛИСТОПАНУ:** Дианабад, Дървеница, Мусагеница, Изток, Витоша, Младост 1, Младост 2, Младост 3, Студентски град

## NEUTRINIEN STANDARTEN

<b>МЕЖДУНАРОДЕН</b>	<b>960Kbps (120KB)</b>
<b>БЪЛГАРСКИ</b>	<b>5.6Mbps (700KB)</b>
<b>МЕСЕЧЕН ЛИМИТ</b>	<b>НЕОГРАНИЧЕН</b>

**НОВА ЦЕНА**

40.00лв

**Безплатен телефон за информация**  
**0 8 0 0 1 8 4 0 0**



бор от няколко червея-войни да се разпривят с група себеподобни. Това е. Няма какво много да му мислите – направо се хвърляте в патакламата.

На Ваше разположение е огромен арсенал от изцяло конвенционални и често срещани оръжия като гърмящи овце, гърмящи възрастни жени (по-известни като бабички), гърмящи банани и други. Единствените неща, с които трябва да се съобразявате, са балистиката (ракетите на базуката и различните гранати/мини/бомби, освен че не растат по гърветата, и не летят по права линия) и посоката на вятъра. Оттам нататък целта е само да пада фън.

Основен белег на играта е, че практически всичко по нивото може да се разруши. Ако враг е застанал зад някаква преграда, не е проблем да го взривите бабабар с прикритието му. И все пак на Ваше място не бих очаквал голям реализъм в това отношение – често можете да видите оцелели парчета от пейзажа просто да си стоят във въздуха, сякаш гравитацията не съществува. За Вашите войници обаче земното притегляне е сериозен проблем, а най-неприятно е, когато полетите неспасяемо към водата, обграждаща всяко бойно поле... От време на време от небето падат сандъци с нови оръжия и други блазинки, придружавани от някой дебелен веселяшки надпис (личен фаворит ми е "OMG IT'S A CRATE!!1! LOL :)).

### Завръзката

Ако искате да има някаква история зад всички размазани по паважа розови килъри, такава присъства, макар да е далеч от всякаква оригиналност. Четири червея (аз си избрах такива с вид на дискотеканици от 80-те :)) пристигат в университета Worminkle, който се намира под ръководството на професор Worminkle, и естествено веднага са подбрани да свършат някаква работа. В случая става въпрос за силово изчистване на университетския двор от разни пияни представители на съседната Алма Матер. Впоследствие играта загубва, когато взривявате закусвалнята, снабдителната база, Военния завод и други важни обекти на вразите. А след една подла засада сте принудени да избягате с машината на времето на професора в...

Ами в миналото. Там машината ви е разглобена и окрадена от разни магьосници, рицари и друга такава папалач. Естес-

твено, се заемате със задачата да претарашите замъците и магическите кули на последните, за да си върнете чарковете. А когато го направите... това ще си го откриете сами. ;)



Всяка мисия дава определен брой монети, с които можете да купувате разни джунджурийки от червейовия магазин. Отделно в играта са включени и няколко "фабрики" – за производство на нови оръжия например. В нея можете да настроите всичко по пуцалото – цвѐта, вида, формата, дали да е отровно и т.н.

Разхвърлянето на компютърно управлявани червеи е забавно до един определен момент. Това, което всъщност издигна Worms на пиедестал, е мултито. Там ве-

че проличава кой-кого и на кого му е по-голям червеят. Играта предлага доста възможности в тази насока.

Графиката е в анимационно-детски стил, все едно гледате предаване по Cartoon Network, а не края на цивилизацията. Гунавите физиономии пред лицето на смъртта отдавна са отличителна черта за серията Worms. Прибавете към това оцъклената поза, една афро-прическа и розови диско-очила с формата на звезда и няма как поне да не се ухилите.

Репликите са пак от този калибър – отхвърчаля на десет метра във въздуха след взрив на стара бабка-червей, ако оживее, не забравя да промърмори едно "Ще те пипна" с гласец, толкова тънък и писклив, че чак звучи заплашително. :) От друга страна, филмчетата и брифингите са "озвучени" доста куцо – целта на задачата ви се обяснява с изречение от рода на "Мими мимимими ми мими мимими", а отгдолу надписи превеждат. Това започва да гразни около петата мисия.

### Големият въпрос

А големият въпрос е: Абе това не съм ли го играл вече? И големият отговор е: Да, при това не твърде отдавна. Както казах и в началото, играта е замаскирана нова версия на Worms 3D. В цялата джигка няма дори една-единствена важна (!) нова идея. Геймплеят е останал непроменен, графиката е пипната съвсем малко, а това пискливо "ще те пипна" го имаше още в Armageddon-a по дяволите!

И всъщност това ли е краят на серията? В този формат, надявам се, да. Действително, играта се върна към корените си, но всъщност само ги изкопира и претендира да е нещо ново. А кой-ма не е така. Спорег мен Worms Blast и Worms Under Siege бяха го известна степен провал и беше добре да се появи серия, която да заздравя връзката с традициите на поредицата, но също така нямаше да е зле тази серия да предлага поне нещо... ново!

А в момента имам чувството, че ре-вюирам Триизмерните Червеи. Наистина липсата на какво ново да се каже е потресаваща. Така че силно се надявам да няма следваща част със същата идея. Ако е пак нещо абсурдно като Фортовете, пак бих пасувал. В крайна сметка и да не се появят нови версии, няма да е фатално, един истински червей трябва да знае кога да спре. За да не се прекатури в бездната. :D

Пламен Димитров



Червеи. В геймърските среди отдавна е известно, че тези на пръв поглед безобидни пълзящи твари са едни от най-изпечените убийци на света. Чудите се кой е разграбил Рим, кой е счунил носа на Сфинкса или кой е потопил Титаник? Не се чудете повече. Пазете се, когато сте близо до тях. Ако случайно откриете, че баба ви е изчезнала, не си правете труда да звъните в полицията – тя най-вероятно вече е била присъединена към арсенала им...

### Десет години война

Серията Worms е една от най-старите игрови франчайзи, за които се сещам. Цялата история започва преди десет години, когато една малка фирма от Йоркшир, Великобритания, на име Team 17,

# History of Worms

пуска първата игра от поредицата, озаглавена просто Worms. Името не е абривиатура, не е съкратено от Worms: Destroyers of Worlds, Planets and Other Celestial Bodies, а е кратко, ясно и просто. Точно като геймплея, който сега зад него.

Идеята я знае почти всеки геймър. А тя общо взето е, че под ваше командване се намира един отряд червеи, чиято единствена мисъл, стремеж и цел в живота е да унищожат по възможно най-комичен начин противниковата чета. Графичната платформа е двуизмерна, стилът на игра – походова стратегия (най-опростен вид, без строежи на засукани замъци и други такива). При всеки ход управлявате по едно червейче, придвижвате го на късо разстояние за по-добър прицел, избирате си оръжие от доста богат и шур арсенал и с всички сили се опитвате да заличите противника от лицето на земята.

Макар и звучащо елементарно на хартия, практиката показва друго. Worms е една от игрите, за които можете често да чуете определението: "отнема минути, за да се научи, и цял живот, за да се усъвършенства". При всеки изстрел трябва да прецените добре силата му, скоростта и посоката на вятъра, особеностите на терена... Някои оръжия, като пушката-помпа например, действат веднага, други (гранатите) са с таймер и избухват след определено време. Добре поне, че врагът не може да мърда, докато се целите, иначе играта щеше да е невъзможна.

### Самият арсенал

е съставен както от конвенционални железа като пистолети, УЗИ-та и базуки, така и от нестандартни и забавни (и смъртоносни) "оръжия", като например



бананова бомба, експлодираща овца, стара бабичка, скункс и други. Освен това във всяка следваща игра от поредицата се добавят нови и нови джунджурии. Важен аспект на геймплея също така е, че нивата са напълно деформируеми – с други думи всичко може да бъде разрушено. Понякога това дори се налага – защо да се целите във вражеските червеи, когато е много по-лесно да изпарите земята под тях, за да ги издвите във водата под нивото. Да не говорим, че повечето карти са осеяни с всевъзможни взривоопасни и потенциално застрашаващи живота предмети, които могат да доведат до ефектна верижна реакция с доста добри резултати на цената само на една ракетка...

Погледната от техническата ѝ страна, Worms не е нищо особено. Графиката е грозновата дори за времето си, но за сметка на това джитката тръгва дори на абсолютни щайги от типа на 386-ца с 4 MB RAM. Но не техническите характе-

ристики са това, на което тя разчита, а най-вече леко дебилния (в добрия смисъл) хумор, изобилстващ в нея. Дали ще са гласчетата на червеите, дали малките гробчета, които оставят след смъртта си, дали физиономии, които правят, макар последните да си личат по-добре в следващите части, където визията е с една идея по-добра.

Ключов за успеха на играта е и изпипаният ѝ мултиплейър, който дава възможност на до 16 човека да се включат в hot seat борба.

Времето минава и през 1997 на пазара излиза

### Worms 2

В основата си тя е същата игра: пак командвате червеи, които пак се опитват да пръснат мозъците на враговете си (алегорично, защото червеите нямат мозъци :)). Новостите са подобрена графика, по-богато въоръжение и тонове но-



ви звуци за подчинените ви. Още повече, че в експанзивна за оригинала (Worms: Reinforcements) е въведена възможността да слагате свое озвучение. Както казват хора, видели тази екстра на живо: никога няма да погледнете на червеите си по същия начин, след като сте ги чули да говорят с гласа на Силвестър Сталоун. :) Още по-мощни възможности за multiplayer, случайно генерирани нива – това е, което предлага двойката. В крайна сметка, ако нещо не е развалено, защо да го оправяме?

Две години по-късно, през 1999-та, се появява Играта с главно "и":

### Worms: Armageddon

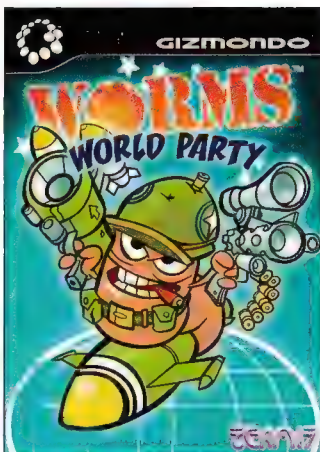
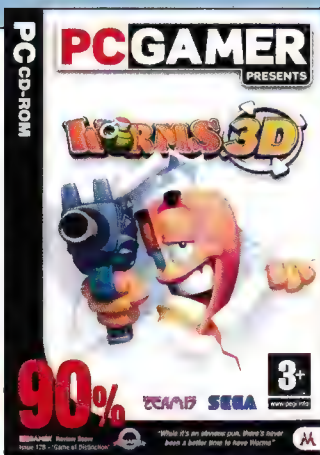
Много хора смятат, че тази част е своеобразен връх в поредицата и най-добрата игра с червеи изобщо и аз съм склонен да се съглася с тях. Още помня колко се ядосвах, че не мога да я подкарам на Win NT... Както и да е, в основата си това е все същата игра, но с допълнително "от всичко по много". Доизкусурена е графиката и джитката вече е наистина приятна за гледане, макар все още да остава недокосната от третото измерение. Вече ясно си личат шантажите физиономии на "войниците" ви, когато противникът им сложи мина на главата. Важна новост тук е появата на българския триколюр, който можете да използвате като знаме на отбора си. :) Сингъл кампания и добро AI на компютъра са други две отличителни черти на тази част. Общо взето най-доброто от Worms, събрано на едно място.

### Worms World Party

За добро или лошо, последната изцяло 2D част от поредицата. Според мен обаче тя не заслужава определението нова игра, а по-скоро може да се смята за адон към Armageddon. Разпространителите се кънат, че графиката е пипната, но ние не им вярваме много. Единствената по-важна екстра тук е дебелата wormopedia или енциклопедия, обясняваща на практика всичко в играта, но май с това се изчерпва новото в това продължение.

### Worms Blast

Това не знам как да го коментирам. Приликата му с другите червейови игри е само в името и на още едно-две места. Общо взето представлява пъзел, където уп-



равлявате разни същества (дори не са червеи), които на свой ред управляват лодки и стрелят по разноцветни тухлички над главите си... Не знам, може би е забавно, но на мен ми дайте експлодиращи бабички и не ме мислете. :) Годината вече е 2002 и графиката вече е 3D, поне доколкото го позволява жанрът на игра.

Доста фенове обаче не са доволни от посоката, в която поема любимата им джитка, затова през 2003-та на хоризонта се появява

### Worms 3D

Вече и гума не става за стрелба по тухли – вече се стреля само "на месо". Геймплеят, създаден името на серията, се завръща с гръм и трясък в нови триизмерни одежди, като от това следват, както положителни,

така и отрицателни явления. Основното: вече имате още два края на нивото, откъдето да избутате врагът във водата. :) Терените са шарени и весели и за щастие отново напълно податливи на гърмене. Прицелването става с една идея позасукано (най-малкото, защото вятърът вече духа отвсякъде), а неудобната на моменти (да не кажа винаги) камера не помага особено да се оправи положението. Пипната е и опцията за случайни нива Wormrot, вече графично оформена като игрален автомат тип "еднорък бандит". С нейна помощ можете да постигнете около 1000 различни комбинации от варианти на игра. Бих казал – добра игра, добро връщане към корените...

...не за дълго обаче. В края на 2004-та се появява

### Worms Forts: Under Siege

И ето поредна смяна на концепцията, този път според мен – към по-лошо. Отборът ви вече има централна база: форт, към който може да добавя нови постройки като защитни кули, катапулти и т.н. За съжаление тези сради са и единствената разрушима част от нивото. Играта е станала мудна, трудно управляема и като цяло – според мен по-малко интересна. Все пак, когато четете тази статия, вероятно вече ще държите в ръцете си поредната част на сагата – Worms 4: Маунет. Дали оправдава надеждите – това всеки ще прецени сам за себе си.

Пламен Димитров

# 19 стотинки

на компютър месечно  
струват всички игри  
на Gramis за геймклубовете



## Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лиценза за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри\*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

\*Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.



Търговски партньор на Gramis за клубовете  
в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:  
[www.gramis.com](http://www.gramis.com)  
[info@gramis.com](mailto:info@gramis.com)

Сключване на лицензионни договори:  
"Трансфер Груп" ЕООД,  
gsm (088) 8393141  
тел. (032) 624080, в. 101, 103



## Посмоте по пътя на Мрака...

Спомняте ли си Даенмор? Земята на Battle Mages, приказна вселена, в която трябваше да спасите съществуването ѝ от налезилите зли сили, да предпазите столицата на Империята и възшебния кристал, даващ магическите си сили на всичко живо. Когато се появи Battle Mages бях приятно очарован от добрата комбинация на RPG елементи с RTS битки. И в същото време играта имаше някои недостатъци. Беше възможно да играете само с хората и гоблините, и тук-там ви се даваше възможност да разцъкнете някои от оркските или елфските единици. Развитието на героя също беше малко сложно, но в общи линии основният недостатък бе, че независимо от първоначалния ви избор, към края на играта разликата между четиримата типа магове се стпяше.



# Battle Mages 2: Sign of Darkness

RTS | Издател: Buka Games | www.bukagames.com | Системни изисквания: P 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video Card | Език: Win All | Категория: RTS | Оценки: 4.5

Всички знаехме, че ще има продължение, и ето че то най-накрая се появи. И в случая имаме всички предпоставки на лице за една качествена втора част. Sign of Darkness е точно три пъти по-дълга от предшественика, с удвоен брой единици, една изцяло нова фракция и... ок, спирам до тук и почвам подред на номерата.

### Историята

Сюжетът във Втората част се явява прикуъл на този от Battle Mages. Ако си спомняте в оригинала чат-пат ни се подхвърляше информация за Катаклизма, при който избухва войната между хората, орките и елфите, а джуджетата завинаги изчезват от света на Даенмор, оставайки само руини и артефакти след себе си. Сега ще видите от първа ръка именно какво се е случило и защо се стига до тези събития. Играта е разделена на 4 кампании. Първата, е един огромен туториал, в който ще проследите пътя на млад магьосник от Гилдията, наречен Ферен из Северните планини, в търсене на един добре познат ни предмет – Жезъла на контрола. Подведен от лъжите на друг магьосник, той се набутва в една комбинация от събития, довели го до принасянето му в жертва и призоваването на могъщ демон от равнините на Хаоса. Втората кампания пък ще ви

превъплъти в млад оркски шаман, поел на гърба си задачата да възкреси славата на народа си. Първоначално като партизанска дружинка срещу силите на империята, армията му нараства до истинска орда, с която напада човешкото кралство. В същото време, поел таялото на младия Ферен, демонът Сзи иска само едно – да се върне обратно в платата на Хаоса, и единственият начин да го направи е да доведе Хаоса до Даенмор. За целта със закулисни игрички успява да насъска орките и елфите срещу хората, на едните обещавайки автономия, а на другите завръщане в родния им свят. И за финал, отново ще поемете командването над имперските войски, за да отблъснете с помощта на джуджетата оркско-елфския альянс, и да спасите душата на Ферен, изпращайки Сзи обратно в тъкьла. Звучи ли ви объркано? :) Историите и на четиримата герои се преплитат една с друга през цялото време, и макар и леко банални, те са добре разказани и интригуващи.

### Героят

Вместо да си избирате герой, сега в началото на всяка кампания ще ви се назначава автоматично такъв, силен в дадена област на магическото изкуство. Ферен например е спец на синята школа, Сзи управлява адските пламъци на Огнената и Черната школи, а шаманът е спец по природните магии. Променен е както интерфейсет, така и функцията на панела за героя ви. Събраните по време на битки точки опит можете да изхарчите,

за да вдигнете едно от четирите му основни умения. Когато го направите, ще получите 2 точки майсторство за разпределяне между 4 други подумения, свързани с основния атрибут. Умението Водачеството определя колко армия можете да контролирате. Магическите ви умения пък определят колко мана ще имате, какви магии можете да научите и с каква скорост ще се регенерира мана-та ви. А бойното умение пряко подобрява статистиките на войските ви и скоростта, с която трупат опит. Подуменията към тях са силно свързани с дадения skill. Например сред бойните майсторства е опцията стрелците ви да нанасят повече щети и се отключват две специални функции за пехотата (берсерк и защита).

Специалистите по магия пък ще имат намалена цена в мана за изричането на магии и защита за маговете в армията им. Предпочелите Водачеството пък, освен че могат да контролират по-голяма армия, получават намаление при закупуването на нови войски и подобрене в цените при търговия с градовете. Изборът ви силно ще определя стила на игра. Дали ще разполагате с малобройни, но елитни и много кораби войски, или пък ще създадете орди от не много силни, но за сметка на това многобройни единици. За истинските магове оръжията са само слабо допълнение към възможността за секунди да погълнат вражата армия със съкрушителни заклинания. Определено ми харесва тази идея, при която не дизайне-





рите, а играчът определя как ще се развие. Новата система от умения и

### Армиите

Както вече споменах, Sign of Darkness е три пъти по-мощна от предшественика си във всеки един аспект. Въпреки че максималният брой войски е редуциран на 10, е премахнато различното количество водичество, което е нужно, за да ги контролирате – всички възродове искат по 2, а всички магове по 1 (преди елитни палadini например искаха 3, а новобранци щитоносци по 1). Дали ще изградите армия от меле единици с един-двама магове за цвят или армия от стрелци, изборът отново е изцяло ваш, а резултатът е коренно различен. Добавени са две изцяло нови раси за игра – тази на немъртвите и елфите, също така в някои определени мисии ще можете да наемете разбойници или джуджета. Всяка от старите раси също е пипната и са добавени нови юнити. Империята разполага с Милиция и Ловци – това са най-евтините пехотинци и стрелци, които можете да ъпгрейднете до палadini и ловци на глави. Орките имат нов ъпгрейд за конниците и шаманите си, като последните са станали истински добра комбинация от разрушителни магии и лечебни умения. Гоблините са получили по един ъпгрейд на пехотинците и стрелците си, което е в името на баланс в мулти, по време на соло-ва игра почти няма да играете с тях. Но нека се спрем на новите раси.

Ъндедите са под контрола на демона Сзи. Най-леката им пехота – скелетите, може да бъде ъпгрейдната до пълната противоположност на палadinите – огромни черни воители, смазващи всичко с по един-два удара. Те разполагат и с вторите по мощност стрелци в играта – зомбитата, които освен стандартна атака имат много мощна отрова, убиваща вражите бавно, дори да излязат от битка. Магьосниците им могат да бъдат ъпгрейднати до могъщи Магове на мрака, които нанасят огромни поражения и хвърлят проклятия върху опонентите си. А специалната им единица – пълзящата смърт е страховит звяр, създаден от костите на други животни, с най-мощна атака и жизненост от всички.

Елфите пък са пример за балансираност. Нямаат конница, но пък стрелците



им са в големи количества за всеки възро и 3 нива на ъпгрейд, правещи ги най-добрите в играта. Същото важи и за пехотата – най-слабо бронирана от всички в играта, нейната функция е не да поема, а да нанася щети, на последното си ниво на ъпгрейд са малко по-слаби от могъщите оркски бойни главатари. Специалната им единица са горските духове – огромни дървета, събудени за живот от силата на природата. По фланговете на елфическите региони се разполагат майсторките чародейки, които имат набор от лекуващи и подпомагащи елфите единици.

За първи път ще имате и възможността добре да усетите мощта на орския каханат. Наистина тяхната конница не може да се конкурира с човешката, освен по скорост. Нито шаманите им са толкова унищожителни като бойните магове, но пък пехотата им е страховита. Орките берсерки и бойни вождове са най-добрите пехотинци из целия Даенмор и две подразделения от тях са напълно достатъчни, за да изнесат тежестта на боя.

Самите битки са доста динамични, ще трябва внимателно да си прецените силите и къде точно да се проведе битката. Неутралните чудовища (да бе, неутрални – все мен нападат) вече щъкат доста свободно из картата, и появата им от към тила ви в средата на голямо сражение може доста кофти да ви изненада (както и всички изненади изотзад, btw).

Няма да се спирам подробно на новата магическа – черна школа, само ще кажа, че напълно си отговаря на името и е балансирана спрямо другите 3.

Графиката и озвучението, уви са съвсем леко пипнати, което е минус, предвид възрастта им. Също така отново има прещъпно малко количество карти за мултиплейър и соло игра, но ако си спомняте огромния patch, който беше пуснат през лятото и с който беше добавено именно такова съдържание, няма да се учудя до края на зимата да има и за втората част. Както и оригиналът, играта е напълно преведена на български.

Георги Панайотов

games  
X  
extreme

www.x3m-games.net

## КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" - ПЛОВДИВ

AMD Barton 2500+, DDR512RAM, GeForce FX5600/5700

**1** ул. "ген. Д. Николаев" 33  
тел.: 032/ 641 866

**2** бул. "6 Септември" 128  
тел.: 032/ 649 700  
в кино ФЛАМИНГО

**3** NEW  
бул. "В. Априлов" 20

## EXTREME - BONUS

ПЛАТИ **1** час  
ИГРАЙ **2** часа

КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ  
"ЕКСТРИЙМ" ПЛОВДИВ



Така завърших преди няколко месеца статията за Juiced – рейсинг игрицата, която имаше за цел да събори серията Need For Speed от трона ѝ. Не успя поне в моите очи. Сега обаче Most Wanted е вече факт и Ви препоръчвам... не, направо настоявам да зарежете всички други завогалки – Кралят е тук и не смята да отстъпва столчето си на никого! В тази статия няма да намерите нито ред меланхолия и вяла заинтересованост, к аквато май лъхаше от ревюто на конкуренцията в лицето на Juiced – играта е твърде добра, за да я удавям в гробнави глупости. Ако написаното дотук все още не ви е накарало да търчите към най-близкия магазин, за да се сдобиеете с копие от нея, четете надолу. :)

**Шофьорска книжка нямам. Правете си изводите.**



# Need for Speed: Most Wanted

Жанр: **Racing** | издатель: **EA Games** | <http://www.eagames.com> | процессор: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM** | конфигурация: **Win 2K/XP** | multiplayer: **Yes/No** | CD: **4**

В основата си джитката комбинира двата най-успешни според мен елемента от цялата NFS поредица – преследванията с полицията и нелегалните състезания по улиците на града с цел обиране на точките на кварталните мадами. И двете идеи са доразвити и обогатени: ако си помислите, че това е просто NFS: Underground с полиция, жестоко ще събъркате! Действително историята се върти около опитите ви да пробиеите в уличните надпревари и да влезете в така наречения Blacklist – “класация” на 15-те най-добри генста-шофори. Но това е едва малък процент от нещата, които можете да правите, докато играете.

Иначе сюжетът, който стои зад заглавието, е доволно семпъл – опитвайки се да влезете в звездната петнайсеторка и предизвиквате на дуелче последния в класирането. Той печели чрез измама и ви

Взима барнатото возило. Не стига това, ами мръсникът дори се изкачва до първото място в Blacklist-а, използвайки вашата собствена кола! Оттам нататък целите са ви две: да отидете до него и да му размажете главата в капака на автомобила ви (не е отразено в играта, може би в някой експанжън...) и да стигнете до челното място в листата, т.е. да се превърнете в Най-Търсения а.к.а. The Most Wanted.

Освен сред жените обаче ще станете доста популярен и сред пазителите на закона, които не одобряват разни олигофрени да правят мизерии по улиците на поверения им град. Ще се сдобиеите със собствено досие и ако нещата загрубеят твърде много, е по-добре да смените возилото или да се покриете за известно време. Просто паметта на ченгелата е по-бърза от едно нелегално състезание.

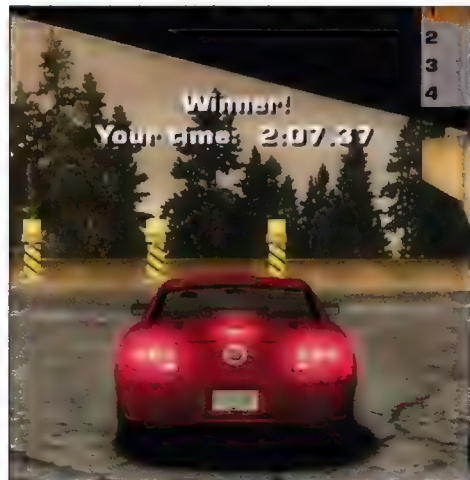
Освен в този режим можете да изгра-  
ете quick race – всеки знае какво предс-

тавялява, или да се пробвате да минете някое от множеството challenge series: минуи задачи, които ви запознават със стила на игра. Дори сами по себе си те са адски забавни – например Tollbooth Time Trial (което е стандартно състезание за време като се минава през чекпойнтин) или Roadblock – трябва да преодолеете определен брой полицейски барикади и да избягвате.); Друга интересна гонка е Pursuit Length – трябва да избягвате полицията известно време, след което да се скриете от погледа на преследвачите си. От “опашката” си можете да се отървете като преминете през някое от местата, наречени pursuit breakers – например през поддържащите стълбове на гигантски билборд или колонките на бензиностанция, като целта е да създадете максимален брой разрушения след себе си, в които да се нацелят максимален брой полицейски коли и съответно да излязат от строя. След като и последният прес-

графиков										6 обща
звук										
госпиталей										

# КЛУБНА КАРТА

**ВЗЕМИ СВОЯТА  
БЕЗПЛАТНА КЛУБЕНА  
КАРТА - ЗА ДА ИГРАЕШ  
ПОСРЕ И ДА ПЛАЩАШ  
ПО-МАЛКО!**





легвач Ви загуби от поглед (тук компютърно управляваните противници не са медууми), по миниар-а се появяват няколко места, където да се каширате – докарвате МПС-то до някое от тях и сте готови!

### Аматюрното табло...

...така де, HUD дисплеят на играта е направен доста удобно – уведомява Ви колко куки Ви преследват, колко от техните коли сте разбили, кога ще получите подкрепления. Освен това имате пряка връзка с полицейската радиостанция и чувате всичко, което си говорят помежду си диспечерите и патрулките. Тук отварям една голяма скоба – това полицейско радио е реализирано по феноменален начин и мен поне много ме изгравда. От него ще чуете напълно адекватни разговори, звучащи точно така, както човек би очаквал да звучи един разговор между ченгета – с всичките му Roger that, Negative и други такива, а не просто записани фрази, които се пускат на случаен принцип. Не знам за вас, но на мен лично такива дреболии много ми допадат.

Обратно към екшъна – за да избягате, имате и още два помощника: стандартното "нигро", което бавно се презарежда само, и нещо, което виждам за пръв път в рейсинг – така наречения speed breaker. На практика това е ни повече, ни по-малко забавяне на времето. Би било интересно, ако вече идеята не беше стара като света. Но да се оплаквам от bullet time-а би било също като да се оплаквам от плоската публика във FIFA-та – полза никаква, а нещата май са си по-добре, както са си. Та както и да е, крайно време беше да видим куршуменото време и в поредицата NFS.

### Pimp my ride!

В превод на български: барни ми каручката? Списъкът с автомобилите, включени в джитката, е бая дълъг, като, естествено, от EA са купили правата на повечето известни марки: присъстват Audi, BMW, Dodge, Ford, Lamborghini, Lexus,

Mazda, Mercedes, Mitsubishi, Porsche, Toyota и още доста други. Всяка от тях може да се тунингова, дори е задължително, при положение че честичко ще Ви се налага да оставяте в гаража колите, които са твърде познати на полицията. Между другото не мислете че, ченгетата ще се изтъпанчат пред вас с разни таратайки – техните возила не отстъпват твърде много на Вашите по КПД, така че ще се измъквате от множество напечени ситуации.



За мое щастие дори успях да тествам игрицата online на сървърите на EA – създаването на акаунт ми отне едва две-три минути, след още толкова вече защитавах честта на Майка България срещу чуждестранните дяволи! Усещането в мрежа е съвсем друго, едва ли има нужда да го обяснявам на когото и да било – срещу хора не можеш да намалиш трудността от опциите. :) Заслужава да се отбележи отличната графика на заглавието – тя направо рутира, пикира и... в момента не се сещам за друго подходящо нещо с -ира, но наистина е страшно добра. При високи скорости всичко около вас

се размазва зверски, оставяйки тесен "тунел" в средата, в който се вижда горедолу ясно; много приятна гледка, само да не ти се случи в истинска кола. Музиката е добра, една такава нахъсваща, изпълнявана от групи като Static X. При звука обаче най-много точки получава милиционерското радио, обясних вече защо.

Играта страда и от някои гребни проблемчета. Например от време на време (обикновено след кът-сцена) колата Ви преминава през разни обекти като през

мъгла. Също така според мен на джитката ѝ липсва само още щипка бруталност от вида на повече хвърчащи във всички посоки ламарини, за да стане идеална, а интерфейстът в менютата е от конзолен по-конзолен. Но ако мислите, че заради тези неща ще намаля оценката ѝ, значи досега сте чели друга статия.

Доволен съм. Този месец имаше предимно добри игри и човек трябва да оценява такива моменти. Айде заминавайте да пилите гуми в Most Wanted и не забравяйте да си слагате колана, когато карате в реалния живот. :)

Пламен Димитров

## СЯНКата НА ЕНДЪР

Сагата за Ендър – философски трактат, "облечен" във фантастична дреха.

Невероятно дете играе военна игра – чертае стратегия, прилага тактически похвати, изпраща в бой армии, въоръжени със смъртоносно оръжие...



## Орсън Скот Кард Сянката на Хегемона



## СЯНКата НА ХЕГЕМОНа

Втората книга от тъмната половина на сагата за Ендър.

Един след друг членовете на Ендървата армия "Дракон" изчезват. Спасява се само Бийн, който търси помощ от братът на Ендър – Питър Уигин...



Неоспорим факт е, че футболът се развива стремглаво в глобален план, играчите се тълчат с какви ли не стимуланти, тичат по деветдесет минути, без да се изпотят, и правят с топката неща, за които обикновен неназобен до крайност човек може само да сънува. Едновременно с това се наблюдава и напредък на футболните симулатори. За съжаление обаче той не е толкова сериозен, колкото случващото се в реалността, поради простата причина, че да направиш една компютърна игра, която да изглежда като истинска и да те прави съпричастен към събитието, не е като да инжектираш възпитаниците си с най-различни химични елементи, грижещи се за издръжливостта и възстановяването им.

И все пак през последните години финалът на световното първенство по футболни симулатори е изключително зрелищен, защото сблъсква два същински колоса – конзолната поредица PES на



Ще успее ли Pro Evolution Soccer 5 да спечели купата на футболните симулатори?

# Pro Evolution Soccer 5

Жанр: Sport sim | издател: Konami | [www.pes5.net](http://www.pes5.net) | хардвер: P 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video card | конфигурация: Win All | multiplayer: Yes/No | DVD: 1

гребните японци от Конати и в някои отншения прехвалената компютърна серия FIFA на EA Sports. Да приемем, че този мач ще се разглежда от два ъгъла, като първата гледна точка бе отразена в миналия брой на списанието и най-вероятно вече сте я прочели. В този материал ще се съсредоточим върху представянето на другия лагер, а именно – Pro Evolution Soccer 5.

## Първият съдийски сигнал прозвуча!

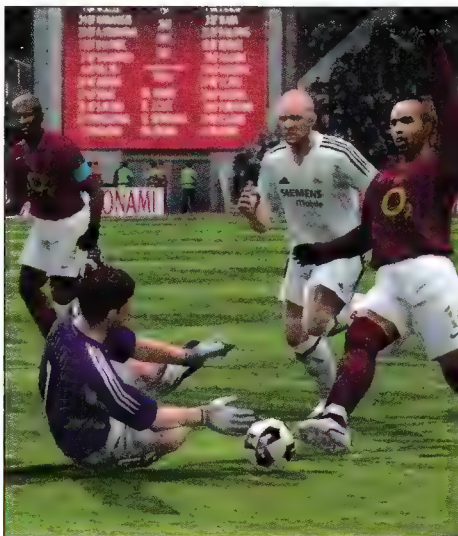
И тази година на зеления килим се разиграва поредната футболна драма. След равен резултат и две невероятно зрелищни продължения се стигна до дузпи и точно тогава мачът беше прекратен заради масов побой по трибуните. За съжаление официален победител няма да се излъчи, а всеки от вас ще трябва да определи сам коя е по-достойната игра. Аз също ще се въздържа от изказвания от сорта на "FIFA 06 мачка конкуренцията като ваялак – топъл асфалт" или пък "PES5 няма равна на себе си". Въздържа се от крайности, защото както при повечето проблеми, изникващи в живота ни, които могат да бъдат от всякакъв аспект, разбира се, и тук истината се крие някъде по средата. За да разберете къде точно, можете просто да прочетете материала за

FIFA 06 и този, който в момента сте направили, и да направите малка съпоставка. След това пък изиграйте двата симулатора и преценете сами кой ви допада повече. Лично моето мнение е, че и двете заглавия имат своите плюсове и минуси, но Pro Evolution Soccer 5 притежава едно слабо място, заради което направо ми се прииска да редактирам фейсовете на ниските гръбниочковци от Конати.

## Отново ΔOX ?

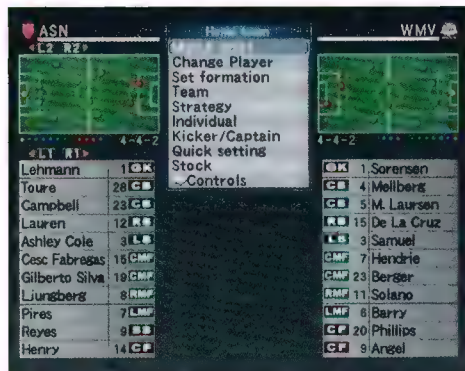
Толкова ли е трудно да се направят едни свестни менюта, които да са предназначени за компютърната версия на играта? Какво толкова пречи на тези хора, които пишат мегасложни енджини и как-

во ли още не, да създават един приятен интерфейс, който да се различава от конзолния вариант на джитката? Все пак, ако искам да играя на видеоигри, ще го направя, колко му е. Но като ще се продава и компютърна версия, нека да е направена като хората. И тези кръгчета и триъгълници в менютата... ти, ти, ти направо ми бъркат в здравето. Според мен това е едно огромно неуважение, което всяка година програмистите от Конати изразяват към милионите компютърни фенове на играта. Лично аз всеки път, когато стартирам нова част на поредицата, имам чувството, че съм объркал монитора с телевизора си и започвам да се нервям суперздро.



графика	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	5
звук	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
геймплей	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
		общо





Друг един курсор, който не е толкова фатален (поне за мен) е фактът, че отново Konami не са успели да се сдобият с нужните права, които да им осигурят безпроблемното използване на истинските имена, екипи и емблеми на тимовете, намерили място в симулатора. Ако сте истински футболен фен, ще ви е наистина досадно да разкъпвате мачове с българските национали и да четете имена от типа на "Килимов" и някакви подобни изгъзци. Наистина, има напредък в тази област, но това са купените лицензи само за няколко тима, така че в този аспект от играта има още много какво да се желае.

#### Обрат в мача

Дотук хвърлях единствено кал по играта. Сега настъпи моментът за хвалбите, заради които тя наистина си заслужава. Няма да ви занимавам с глупости от сорта на какви режими на джикане

има и какви не, защото те общо взето са еднакви всяка година. Направо искам да ви насоча към маниакалния геймплей, който предлага Pro Evolution Soccer 5.

Започвам с едно леко предупреждение, което се отнася дори и към по-опитните играчи. То е свързано с трудността, защото въз основа на някои нововъведения в геймплея, естествено се е променил и стилът на игра. Така че няма да е лошо да не се правите на ветерани, защото ще бъдете брутално прегазени от компютърните си съперници. По-добре като за начало поритайте на две или три звездички трудност, пък по-нататм сами преценете с какво можете да се справите и с какво – не.

Идва моментът, в който трябва да изкажа впечатленията си относно близостта на геймката до реалния футбол. Благодарение на движенията на играчите и начина, по който си взаимодействат с ко-

женото кълбо, ще се насладите на един страхотно запленяващ геймплей. Ефектни спирания, борби за топката, нови финтове, коригирана система за удар от въздуха и други подобрения по стила на игра, правят усещането от PES 5 неповторимо.

Една от най-добрите идеи, които са вместени в това заглавие, е възможността да се пресичат пасове на противниците, което автоматично води до предпоставка за бърза контраатака. Този нюанс от геймплея покачва многократно интензивността, а като го съберем с безбройните комбинации, които футболистите могат да правят, PES 5 се превръща в истински футболен двубой, в който обаче вие ще имате решаващата роля.

#### Добра визия за сметка на озвучението

Долен съм също и от визуалните качества, с които Pro Evolution Soccer 5 може да се похвали. От Konami са се постарали да изваят физиономии на футболистите доста детайлно, стадионите изглеждат добре, а по трибуните се забелязват триизмерни фенове, пеещи любимите си дебилни песнички.

Е, наистина публиката не е кой знае колко красива, но поне я има и е 3D, а не плоски спрайтове. Музиката, ефектите и коментарите според мен обаче са на доста ниско ниво. Мелодиите, служещи за фон в конзолните менюта на играта, са що-годе качествени, но ефектите, от своя страна, са доста семпли, а коментаторите боралят с речник с размера на книжка за оценяване.

Честно казано, мнението ми за тази игра и поредица като цяло е много противоречиво. Признавам си, че като геймплей е много добра. Впусна ли се в някой двубой, забравям за всичко останало и се наслаждавам на страхотни футболни емоции. Но като цяло мисля, че липсата на лицензи, конзолният облик и слабото музикално оформление някак си гърнат цялата поредица надолу и позволяват конкурентите да се радват на успехи, които не биха пожънали при други обстоятелства.

Асен Георгиев



# Филуп Дук

НАЙ-БЛЕСТЯЩИЯТ САЙ-ФИ УМ  
НА ВСИЧКИ ПЛАНЕТИ

— Rolling Stone

ИГРАЧИТЕ  
ОТ ТИТАН

www.infodar.com



НОВО!







Освен оръжия, ще можете да се научите да произвеждате различни имплантите, машини и приставки за възвода ви.

Пак на този екран ще следите и промените дипломатическите си отношения с различни фракции. Ако искате да се сдусите с някой, е добре да изпълнявате изгодни нему мисии или да го подкупите със средства и технологии. Добрата програма за съюзничество може доста да улесни играта ви, докато, ако ядосате прекалено много народ, ще ви се стъжни бързо. Странно е, че дори при перспективата да бъдат изнасилени от извънземни или да им забучат анална изследователска сонда, хората продължават да се репчат един на друг.

Номерът в играта е, че каквото и да правите, времето си тече в реално време и трябва да пипате бързичко, ако не искате да бъдете неприятно изненадани, точно когато най-малко го очаквате.

### ЕКИПЪТ

Да речем, че сте се разпрострели доволно по картата, имате солиден запас кинти, разработили сте туй-онуй (а каквото ви е липсвало, сте си го взели на бартер от съюзниците), направили сте една-две бързи мисийки да почувствате играта. Идва времето за сериозното действие.

Изграждането на отбора юнаци е доста сложно. Всеки един юнит има два типа характеристики – основни и допълнителни. От тях зависи каква роля ще изпълнява на бойното поле и каква ще е професията му. Във всеки случай ще имате нужда от един или двама стрелци, един картечар, медик, снайперист и психонист (местният еквивалент на мага). Това е една добре балансирана група, в която уменията на различните членове се допълват взаимно. Можете да създадете и хибридни класове, но тяхната ефективност не е толкова висока.

Развитието и управлението на тима ви изграждат RPG-елемента в играта.



След всяка успешна мисия и всеки застарял лошковец ще получавате точки опит. В случай че са достатъчно, за да вдигнете ниво, след края на мисията ще можете да ги разпределите между силата (определя колко багаж може да носи и колко неща може да прави боецът ви за един ход), ловкостта (определя точ-

ността и отново – колко неща може да прави на ход) и пси уменията на даден персонаж. След това избирате или подобрявате професията му. От това зависи ефективността на човечето с даден тип оръжия (малокалибрени, пушки, карабини, снайпери, енергийни и т.н.) и какви допълнителни способности може да има (киборгът може да си инсталира имплантите, психонистът – да използва различни механизми, усилващи менталните му способности и т.н.).

Веднъж приключили с цялата тази работа, е време да започнете някоя от мисиите.

### ЕКИПЪН

Вместо да се развиват на хогове, битките в Aftershock представляват странна смесица от системите, използвани в Silent Storm и Fallout Tactics. В момента, в който загадете изпълнението на някакво действие, компютърът изчислява колкото Action points ще ви струва то и започва да го изпълнява. Пак по преценка на AI-то в "ключови" моменти играта се паузира. Тук идва и една от най-слабите ѝ страни. Тази RTS/TBS компилация хвърля дори опитни геймъри в тъча, а какво остава някой, който за първи път е посегнал към жанра. Отново заради нея на моменти на екрана се създава един агски красив хаос, в който или не можете да реагирате достатъчно бързо, или действието се развива отегчително мутно. По този начин битките изискват доста време, докато бъдат овладени, но дори и тогава има опасност нещата да се закучат и да изгубите някой член на възвода, докато се борите с камерата.

Всичко това е опаковано в красива, но не и много модерна графика, която, редом със сложния интерфейс и геймплей, ще отблъсне редовия CS/WC3 геймър. За всички останали фенове на жанра и поредицата играта ще е малък кефоргазм.

Георги Панайотов



# Hunka.net

най-масовата онлайн игра в България

Топ 10 "Опит"			Топ 10 "Точки"			Топ 10 "Съюзи"		
1	Erasernew	110 65,023,187	55	2,183	Велики Преслав	10,157		
2	RAB	110 63,832,300	63	2,109	Картаген	9,850		
3	goku	108 59,999,999	65	1,745	c2ho5oh	7,959		
4	aHoHuMeH	107 57,894,626	43	1,862	Велика България	7,246		
5	ResidentEvil	103 49,688,791	38	1,554	"LEVSKARITE"	6,028		
6	orgy	103 49,360,614	48	1,525	kashern	5,837		
7	RuoroniKenshin	103 49,044,551	53	1,513	Lux	5,780		
8	TuPaKa	102 48,018,144	66	1,307	"L.E.G.I."	5,521		
9	gotencks	102 47,291,089	34	1,211	Големите Членове	5,393		
10	KarenSJet	102 47,027,983	47	1,199	The Tribe	4,210		



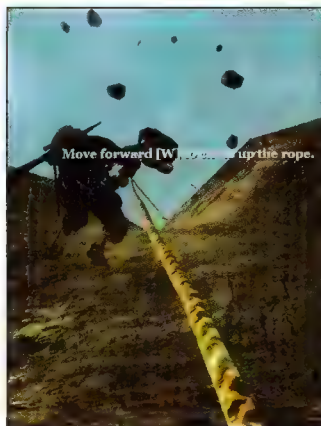
Не знам за вас, но аз като пристрас-тен фен на Call of Duty с нетърпение очаквах началото на ноември. Изда-телите от Activision бяха обявили, че то-гава на бял свят ще се появи CoD 2. На-прежението се повиши, когато преди ме-сец си дръгнах официалното демо. То, ме-ко казано, ме ужаси със своята графика и странен геймплей. С две думи: провал. За-това, когато взех новата игра от редак-цията, нямах търпение да я подкарам и да се изправа срещу истината face to face.

За щастие това си останаха само напразни опасения.

### Втората част е пипната отвсякъде

Веднага щом я пуснете, първото, кое-то виждате, са леко променените меню-та. Следващото е нещо добре познато. Както в оригинала, и тук сингълплейърът отново е разделен на три големи кампа-нии - руска, британска и американска. Във всяка ще участвате като обикновен вой-ник. Отново ще приемате различни само-личности и ще имате пряк командир. Ес-тествено, ще се сражавате в ключови битки из цяла Европа, дори и в Северна Африка.

### Новата мания



# Call of Duty 2

жанр: FPS | издател: Activision | [www.callofduty.com](http://www.callofduty.com) | хардвер: P 1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video Card | codimyeep: Win All | multiplayer: Yes/No | DVD: 1

Започвате като редник Василий Ива-нович Козлов. За начало трябва да отблъснете немците пред вратите на Москва през зимата на 41-ва. Следващо-то ви назначение е в обсадения Сталинг-рад. Там ще се включите в героичната отбрана на града, а по-късно и в отблъ-скването на фашистите. За жалост ка-то визия това е най-еднообразната кам-пания. По едно време започнах да се чувствам клаустрофобично из тези раз-рушени и сиви градове.

В редиците на Червената армия основ-но ще сте част от антитанкова команда. Ще обикаляте из пустите улици, търсейки някой панцер, на когото да лепнете sticky bombs. Приятно впечатление ми направи добавената екстра, че след като приключите в руската столица, се отключва бри-танската мисия. Така можете да се разно-образявате и да джиткате кампанияте паралелно. По същия начин по средата на битките под английски флаг ще имате шанса да стартирате с янките.

Като Войник на Негово Величество ще играете от името на сержант Джон Дей-



графика

звук

геймплей

5.5

общо



вис от прославената танкова дивизия - Пустинните плъхове. Ще гоните Ромел от Египет до Тунис, а по-късно ще вземете участие и в тежките боеве за френския град Каен.

Единствено в тази кампания ще имате удоволствието да се насладите на грохота на танкови битки в африканската пустиня като командир на Crusader. Ще громите Panzer III и Panzer IV в компанията на доволно количество приятелски бронирани машини, но определено няма да ви е лесно.

След като приключите със задачите от името на короната, идва ред да служите и с американски пазони. Още в първата мисия ще изживеете ужаса на десанта в Нормандия през погледа на ефрейтор Бил Тейлър. Атаката на брега наистина е предадена с документална реалистичност и определено няма да ви остави безучастни.

Като цяло играта предлага

### 13 карти, групирани в 10 кампании

Нивата са доста по-обширни и добре балансирани от оригинала и със сигурност ще задоволят всеки Вкус. Конкретните задачи варират от елиминирани вражески укрепени бункери, оръдия и танкове до охрана на ключови пътища, докато дойдат подкрепленията. Хареса ми фактът, че играта е станала доста по-нелинейна. Наистина крайният резултат винаги е елиминирането на всички германци на картата, но вече вие сам можете да избирате последователността на изпълнение на подмисиите и по този начин да приложите малко тактика.

Дотук накратко разказах за сюжета на CoD 2 и както сте забелязали, той почти не се различава от оригинала. Разработчиците от Infinity Ward много разумно са взели решение да запазят една от най-силните страни на първата част. Сега идва ред да говоря само за промените, а те изобщо не са малко.

Ще започна с невероятната графика. Визията на Call of Duty никога не е гразнила очите ми, но когато видях какво прави новият CoD 2 енджин, останах възхитен. Озовах се в голям отворен свят, пълен с реалистично разрушаващи се сгради и зашеметяващи взривове. Текстуриите изглеждат повече от страхотно. Вниманието на дизайнерите към детайлите ме размаза. Край с вечно чистите униформи - вече може да видите дори набития сняг и кал по шинелите.

Добавянето на множество такива дребни елементи в комбинация с кинематографичния изглед на нивата и зашеметяващото озвучаване ти помагат напълно да се потопиш в атмосферата на Втората световна война. На няколко пъти по време на ожесточени престрелки имах чувството, че не играя, а

### направо участвам на живо

И как няма да е така, когато над главата ми прелитат Шуки, преследвани от Спитфайъри, а около мен се чува металическият звук от рикоширащи в танкова броня куршуми. Да не споменавам за изключително зрелищните и смъртоносни взривове, които отхвърлят във въздуха войниците наоколо като парцелени кукли. Наистина графиката на новата игра не е абсолютният връх при съвременните геймки, но определено е сред най-реалистично изглеждащите заглавия, излезли на пазара напоследък.

Дойде моментът да се спра подробно и на вездесещия геймплей. Тук промените са най-много и естествено най-съществени. Когато започнах сингълплейъра, вниманието ми веднага беше привлечено от сравнително големия брой съединици, които ме придружаваха из нивата. В CoD 2 почти никога няма да сте сам. Около вас винаги ще има 10-15 колеги, които да ви пазят гърба. Дори някои от тях да загине, веднага бива заменен от нов бот. По този начин бройката им не намалява. Количеството немци из нивата също не е за подценяване.

Цялото това меле около вас придава на геймката динамизъм и наситеност, несрещани до момента в оригинала. В допълнение изкуственият интелект също е получил сериозно развитие. Ако досега моите съотборници, които умираха около мен, обикновено ми служеха най-вече като указатели къде се спотаиват враговете, то в новото заглавие изобщо не е така. Тук те майсторски се прикриват от фашистите зад всяко възможно препятствие. На някои от по-големите карти ще ви изненадат със

### завидни тактически умения

Като нищо ще заобиколят по фланга нацистите и ще ги нападнат в гръб. Точността им също се е увеличила.

Всичко това важи в пълна степен и за войниците на Третия Райх. Например, когато не могат да удржат повече една позиция, те, вместо да се бият до последния човек, се изтеглят организирано, регрупира се и заемат следващия опорен пункт. Също така лошите не умират веднага. Те могат да се свлекат на земята и след малко отново да запуцат. За-



## AMD Athlon64™ X2 двуйдрен процесор - вдигнете производителността!

- По-добра многозадачна работа - по-висока производителност в офиса
- Диктува модата в дигиталните медии
- Безпроблемни и ефикасен чипсайд
- Всички доказани предимства на технологията AMD64
- Готов за 64-битовото бъдеще




"AMD-базирани компютри в момента са най-продаваните PC за домашни потребители в САЩ" (www.digitimes.com)



**Cool'n'Quiet™ Technology**  
По-ниска консумация на енергия и по-безшумни PC



**AMD64 Technology**  
По-висока производителност за приложенията днес и утре



**Enhanced Virus Protection**  
По-безопасно сърфиране с Microsoft Windows XP SP2



**HyperTransport™ Technology**  
Повишена скорост на комуникация

**3 години гаранция**

ISA Hardware International  
бул. Симеоново шосе 120, 1700 София  
тел.: (02) 969 9820; факс: (02) 969 9855  
www.isahardware.com

ISA Hardware - AMD Master Distributor in Bulgaria





това винаги ги довършвайте с един контролен изстрел. С две думи в новата игра ще получите едновременно доста по-голям съпорт и естествено по-сериозен отпор.

Единственият недостатък на вашите хора е липсата на инстинкт за самосъхранение, когато наблизо има граната. Хич не се стряскат. Това е най-честата причина за смъртта им. В същото време немците умело се справят с повечето хвърлени бомби. За тях не е проблем да вземат още неизбухналата граната и да я върнат обратно при вас.

Тук стигаме до едно много интересно нововъведение. Когато близо до вас има бомба, на екрана се появява малък индикатор, който със стрелка указва посоката, където се намира опасността. Съветвам ви веднага да изтичате в обратната посока.

За голяма радост в CoD 2 са добавени и гумки. Нямате си представа това дребно нововъведение колко много променя геймплея. Вече спокойно може да атакувате фронтално укрепени с картечници вражески позиции, скрити от димната завеса. Тази екстра е много полезна и при отстъпление.

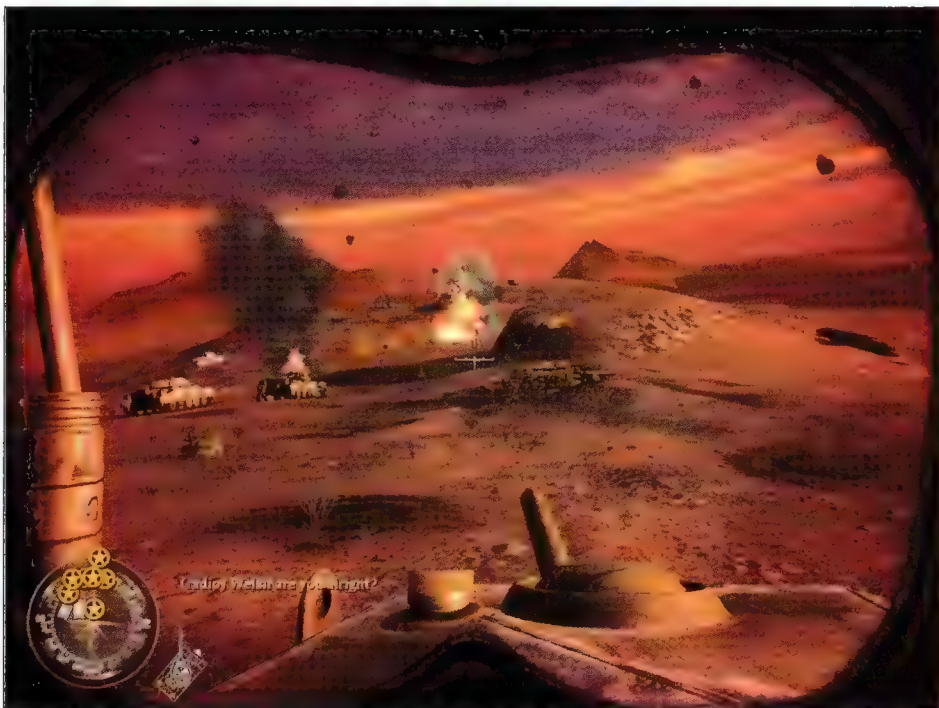
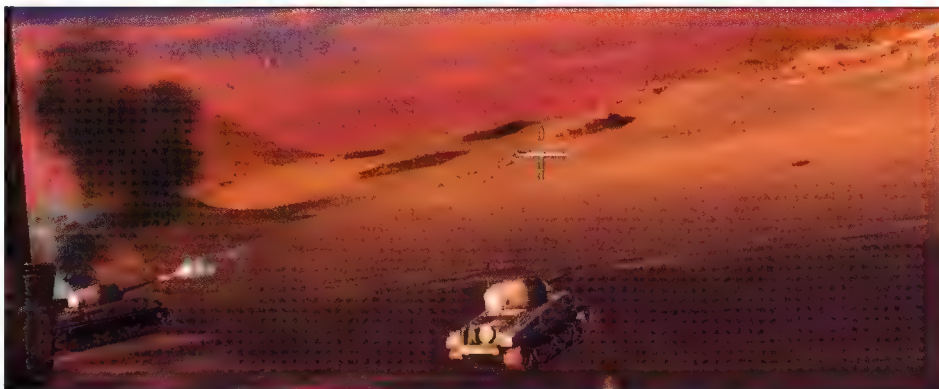
Не се стърпявам да ви разкажа и за най-спорната промяна според мен. В новата игра

### ще забравите за аптечките

Системата за лекуване е тотално изменена. Когато ви уцелят, просто трябва да се скриете за няколко секунди и здравето ви само се регенерира. Това се случва, дори да ви уцелят няколко пъти... в главата. Естествено не сте безсмъртен, но определено оставате с такова впечатление. Само гранатите не ви прощават. Въпреки че тази новост ви спестява постоянното озъртане за зелени пакети, мисля че прави играта прекалено лесна за моите разбирания. Разбира се, из нивата има места, където ще загинете многократно, преди да ги минете дори и на най-малката трудност, но като цяло все едно сте си пуснали god mode. Единственото предимство на това нововъведението е, че прави играта по-динамична.

Втората природа на Call of Duty - мултиплейърът, също е пипнат. За моя голяма радост освен 13-те нови карти са запазени и три от старите. По моя преценка са подбрани най-добрите от първата част. Кой са те няма да издавам, само ще добавя, че любимият ми Wescourt присъства. Естествено и те са леко модифицирани. Режимите на игра не са претърпели промени. Тук новата система за лекуване усложнява доста нещата. Вече е почти невъзможно да изскочите срещу 4-5 човека и да очаквате да ги натръшкате преди те вас.

Димитър Трифонов - Димѐ





# ЧИСТО ЩАСТИЕ!



Спечелете  
**златен йероглиф** на щастieto  
или **компютърна игра**



1. Купете промоционален Prima пакет.
2. Ще получите скреч карта.  
Изтъркайте повърхността ѝ и проверете дали щастieto е на ваша страна.
3. Ако видите китайския символ за щастие, получавате йероглиф от чисто злато.  
Ако там пише игра, получавате компютърна игра.

**MART.** гостава карти

това е ТВОЯТ ГЛАС. ИЗПОЛЗВАЙ ГО.

Период на промоцията: 03.10.2005 г. до 31.01.2006 г.

**priMa**



З апочнал земния си път като по-добрия клонинг на Sudden Strike, Blitzkrieg успя не само да се открои сред пейзажа, но и да предизвика истинска мания. Комбинацията от добра за времето си графика и титанично размазващ геймплей, както и много динамичен мултиплейър, превърнаха заглавието в златната кокошка за Nival. Послелва истински порой от експанжъни, а мод обществото бързо усвои удобния редактор на карти, за да се включи в играта. Резултатът е, че по играемост в някои страни (най-силна популярност получи в Германия и Русия) геймката се зареди плътно зад Warcraft 3 в продължение на месеци. Организирах се локални и интернет турнири...

Ако все още не ви е писнало от стратегии за Втората световна

## Blitzkrieg 2

жанр: Strategy | издател: Nival/CDV | <http://www.nival.com/blitzkrieg2> | хардвер: P 1.5 GHz, 320 MB RAM | софтвер: Win All | multiplayer: Yes/No | DVD: 1

### За и против

#### Плюсове

Смазваща графика.  
Още повече танкове.  
Още по-интересни мисии.

#### Минуси

Смазващи системни изисквания.  
Почти не използват новите единици.  
Няма опция да натръскаме с Vogla руската кашимерия.

Но с течение на времето графиката остаря, появили се Soldiers: Heroes of WW2 и Codename: Panzers, на които им липсваше мащабността на Blitz-a, но примамаха с иновативни идеи и в пъти по-добра графика. Всичко това ви го разказвам, за да разберете с какво очакване се подхожда към продължението. Пред руснаците застава тежката задача да оправдаят заложените надежди (а и средства) и да запазят в офиса си короната за "Най-добра стратегия за Втората световна".

### Концепцията

Blitzkrieg 2 почти не се различава от предшественика си като механика и тип на геймплея. Тя спада към този особен вид стратегии, в които не разполагате с база, не строите нови единици и не събирате ресурси. Всички тези затормозяващи геймъра неща са премахнати и единственото, с което ще се занимавате, е ръководенето и тактиката на войските ви. Всъщност ресурси съществуват: това са амунициите, които всеки един юнит има, но за тях ще поговорим по-късно.

Започват мисиите с определен брой



графика

звук

геймплей



5

общо





единици, като в някои ще получавате подкрепления. Бойните ви части се делят на бронирана техника, пехота и съпорт. В първата група влизат танкове с три подкатегории - леки, средни и тежки, както и леки бронирани коли. Кашимерията все така върви в групи от по 8 говеда с капитан, картечар и базукар вътре. В общи линии се използва само и единствено за пушечно месо, но пък има прекрасна дефанзивна роля. Съпорт юнитите вклю-

ват самоходната и стационарна артилерия, както и различните типове влакчетата, камиони и влекачи.

В продължение на 3 кампании за пореден път ще застанете на страната на немците, руснаците и американците. По всяко едно време можете да си го върнете тъпкано на японците за Пърл Харбър, да отвеете братушките пред Москва или да спрете немците в Сталинград. Запазена е тънка връзка с реалните историчес-

ки събития и за това няма да можете да промените историята. Просто дизайнерите умело са изработили онези моменти, в които дадената страна печели и заформя мисия около случката.

Както и сами виждате, концепцията е максимално изчистена и опростена - няма изгъзичи тип "сълзливи истории за командира Доматкин". Всичко е просто война, а красотата ѝ идва от невероятната комплексност и взаимодействие между всички малки елементи.

#### Световична война

Blitzkrieg е и ще си остане играта с най-добра и реалистична механика. Още в самото начало ще бъдете затрупани с тонове информация за юнитите. Всяка машина разполага с показатели за бронята отпред, отзад, отстрани и отгоре, брой амуниции за оръдието и картечницата, пробивна сила на всяко пушкало и щети, които нанася при успешно попадение. За да бъде продупчена дадена броня, пробивната мощ (калибърът) на снаряда трябва да е равен или по-голям от нея. В Blitzkrieg, когато танкът е с 88-милиметрова броня например, той може да бъде прострелян фронтално само от оръдие със съответния калибър. Един от гразещите фактори в гореспоменатите стратегии на тема Втората световна е



- над 100 игри
- най-новите заглавия
- on-line гейминг в официалните сървъри (bnet, lineage 2, battlefield 2, nova, steam)

# ZEON

We Have What You Want

Most powerful

game club

in Bulgaria

P4 3.00 GHz HT

1 GB DDR-2

ATI X800XL 512 MB

19" TFT 8 ms

ПЛЕВЕН ул. "Георги Кочев" 39 (с/у Окръжна Болница)  
ПЛОВДИВ пл. "Джумая" ("Римски стадион")





именно тази липса на реализъм.

От значение е и разстоянието. Докато за артилериите почти няма значение къде се намира целта, колкото по-близо е танкът ви до противника, толкова поточен и унищожителен е изстрелът му. Също така всяка бойна машина може за няколко секунди да се "окопае", вдигайки драстично шанса си да не бъде уцелена в челната или страничните части, но оставаща незащитена в тил. Ако става дума за врага - единственото решение е обходна маневра и разстрелване в резервоарите.

Леките танкове са най-бързи и най-скорострелни. Тяхната цел е пехотата на противника или светкавични прониквания в тила и изнасяне на артилерийските позиции. Средните и тежките танкове са вашата основна ударна мощ, но не бързайте да ги изпращате в атака. Преди да предприемете каквото и да е, трябва да знаете какъв е оптималният обсег на вражата артилерия, къде са позиционирани антитанковите му оръжия и окопите с пехота. Наистина верижните ви хипопотами мачкат всичко по пътя си, но натресени в тясно пространство между две височинки, на всяка от които стои по един Pak или Zis (немски и руски антитанкови оръжия), бързо би довело до превръщането им в скрап. Всъщност теренът оказва много силно влияние върху играта ви. Една добре позиционирана на хълм машина не само ще има увеличен обсег, но и ще стреля върху най-слабо защитената част на всеки танк - покривът.

### Балансът

Запазен е и балансът между различните враждуващи страни. Германците почти до края на войната са с най-мощните танкове, руснаците - с най-добре бронирани, а американците - с най-солидна

та авиация и посредствени масовки от Щърмъни.

Във всяка мисия няколко от танковете и артилериите ви са с нашивки - това са т. нар. Core units. Тях можете да пренасяте от мисия в мисия заедно с опита, който са натрупали преди това. Затова е силно желателно да ги запазите колкото се може повече, дори и това да означава да презаредите мисията. Ще можете да изберете дали да вземете със себе си танкове или самоходни оръжия (антитанкови, противовъздушни и артилерия). Оптималната комбинация е 3 танка (за пехотата), 1 или 2 Tank destroyer-чета (които най-често компенсират ултрасилното си оръжие с мижава броня и е добре да стоят зад фланговете) и една самоходна ПВО.

Както и в първата част, противно на името си (blitzkrieg означава "светкавична война") играта е по-скоро дефанзивна. Действието се развива бавно и всяка една ваша стъпка трябва да е внимателна и добре обмислена. Врагът често ви превъзхожда и като огнева сила, и като позиции по картата. Затова вместо да се юрнете напред, трябва методично да наредите "пъзела" на всяка една карта, за да стигнете до успеха. Цялата ви бойна машина се крепи на крехка и небронирана система от камиончета, които трябва да поправят повредените машини, да ви снабдяват с муниции, да разминират и да строят укрепления и понтонни мостове. Към това добавете и стратегическото използване на авиация (т.е. само след като врагът е останал без ПВО-та, евентуално и без изстребителите, или ако има, те да попаднат под обсега на собствените ви противовъздушни батареи в мига, в който се появят на картата).

### Из цяла Европа

Знаете ли, първите 20 пъти, когато

се бие на Омаха, Тобрук, Ел Аламейн или операция Маркет гардън, определено е приятно, но с всяка следваща игра, повтаряща едни и същи местности от малко по-различен ъгъл, започва да става досадно. Та, разбира се, че и Blitzkrieg ще ни отведе до до болка познатите бойни полета (действието почва от 41-ва година, така че логично е да се пропусне Полша и Финската Война). За сметка на това гизайнерите са надминали себе си с картите и определено ще ви е интересно. Доразвити са "градските" бункри и в тях пехотата определено има надмощие над танковете. За дълбоко мое разочарование отново няма морски сражения. Дори на някои от плажовете, на които ще се сражавате, няма да имате подкрепа от корабните батареи. Всъщност освен графиката и една шепна (пък макар и доста голяма) нови единици, Blitzkrieg 2 не ни дава нещо запомнящо се ново. За добро или лошо, перфектната игрална концепция не е липсвала. И все пак пък визията е претърпяла гигантски скок. Детайлността на единиците може да се сравни по ефект само с реалистичните експлозии, разпилващите се винчета и парчета броня при точни попадения, летящите във въздуха буци кал и тела на пехотинци по време на артилерийски обстрел, нежно поклащашите се на вятъра листенца на дърветата... Схвахате ли идеята? :)

Тази игра кърти теракота и процесора на видеокартата ви с красотата си. Звукът представлява приятна комбинация от модернизирани военни маршове и подвиквания съответно на английски, руски или немски от солджърите. И така присъдата: перфектна в геймплейно и техническо отношение игра, уви, непредаваща нищо запомнящо се ново на геймплейно и концептуално ниво.

Георги Панайотов



Най-очакваните заглавия на годината  
вече в магазините **PULSAR GAMES!**



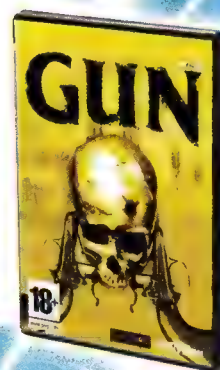
BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES



STAR WARS: BATTLEFRONT 2



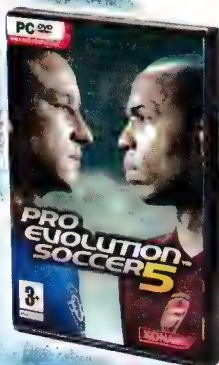
F.E.A.R.



GUN



THE MATRIX: PATH OF NEO



PRO EVOLUTION SOCCER 5



QUAKE 4



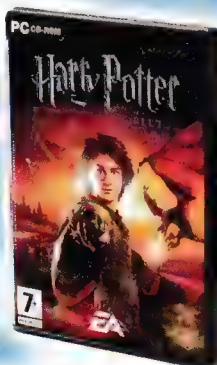
FIFA 06



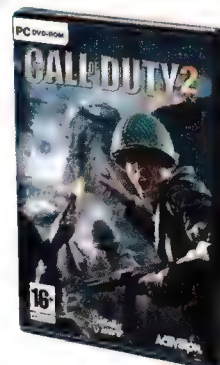
NFS: MOST WANTED



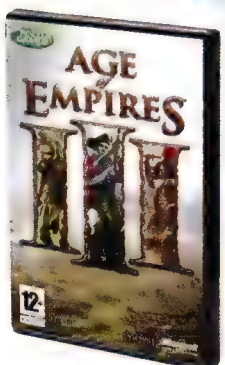
THE SIMS 2: XMAS PACK



HARRY POTTER: GOBLET OF FIRE



CALL OF DUTY 2



AGE OF EMPIRES III



Спечели Sony PSP  
с PULSAR.BG!\*

\* Повече подробности за играта ще намерите на [www.pulsar.bg](http://www.pulsar.bg)

## МАГАЗИНИ В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74

УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | УЛ. "ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ" 86, ТЕЛ. 951 67 72

НТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

**WWW.PULSAR.BG**





Хаос. Пъана бъркотия. Щуртувахте един от корабите на въстаниците. Провалът не бе опция. Изричните заповеди на Дарт Вейдър бяха да пленит принцеса Лейа. Цяла по възможност. В противен случай щеше да стане лошо. Много при това. А всички бяхте виждали в какъв психопат се превръща, когато изпадне в нервна криза. Особено когато откриеше, че някой по-тън клониран е запушил за пореден път с дъвката си кислородната тръбичка на шлемта му.

Втурнахте се в атака на секундата. Посрещна ни дъвг и тесен бял коридор. Изведнъж вратите наоколо се разтвориха и започнаха да прехвърчат термични детонатори отвсякъде. Въстаниците ни чакаха. Мой колега метна едно такова взривяващо се топче напред, но не прецени силата си. То рикошира в тавана, падна пред нас и изби десетина клонирани. Нападнахте ги отново. Сега нещастник от въстаниците запокити липонка в краката ни, след което моментално се хвърли в атака с няколко свои приятели. Пристигна точно навреме за взрива. Тя избухна и видя сметката на всички ни.

Трети опит. Този път малко по-успешен. Успяхте да тръгнете десетина метра напред, преди някой от нашите да ни претреле. Започнахте да си вършите работата – така, както само ние си знаехме. Едни от нас стреляха в стената, други в земята, а трети – просто циклиха на едно място. Поне аз започнах безцеремонно да изтривам тази въстаническа измет. Малко по малко... Но те постоянно изникваха отнякъде. Двама се пръкнаха зад гърба ти от нищото. Трима изникнаха зад ъгъла на отсрещния коридор. А заляват се, точно преди секунди там се търкаляха единствено крака и ръце. Ата нейсе... Избиваш ги до крак, а те постоянно изникват от нищото.

Всички са изперкали – видях дори как един сторптрупър, с когото си играехте в инкубатора като малки, бе застанал рато до рато с ууки и двамата заедно непукистки стреляха напред (само те си знаеха в какво), необезпокоявани от присъствието на противника. Какво им ставаше на всички? Само аз ли имах позък тука? Ето пак. Лудница – десетина клонирани решиха да минат накратко през една бездна, вместо да я заобиколят. Лошо няма, стига там да имаше мост... Разлябокаха се като развалени яйца. Нервите ти не издържаха! Нападна една граната и натиснах Alt и F4...

Из журнала на 501-ви легион на клонираните



# Star Wars Battlefront II

жанр: FPS | издател: LucasArts | <http://www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii/> | хардвер: P 1.5 GHz, 256 MB RAM | софтуер: Win 2K/XPI | multiplayer: Yes/No | DVD: 1

Ето ви една напълно реална ситуация, която, колкото и идиотски да изглежда, е извадена директно от Battlefront II – продължението на може би най-продаваната Star Wars-игра. За съжаление обаче втората част прави една крачка напред и две назад в сравнение със своя предшественик. Не предлага почти нищо кой знае колко различно. А онава, което каминоианците от Pandemic са се опитали да вкарат като иновации, е леко недокатено. Да видим защо...

## Юмрукът на Вейдър

Макар че Battlefront II е мултиплейър ориентирана стрелялка, геймката, подобно на своя предшественик, предлага и солова кампания, която напук на усилията на разработчиците все още представява една обикновена гонитба с ботове. Тя проследява опитите на 501-ви легион на клонираните, известни още като Юмрука на Вейдър, да запазят реда в Галактиката. Това, което ги отличава от всички останали Джангофетовци, е, че не са обучени на Камино, а в строго секретна база на Корусант, която е известна единствено на най-приближените хора на император Палпатин. Те често биват



графика	<div></div>	4.5
звук	<div></div>	
геймплей	<div></div>	
		общо



изпращани на специални мисии отделно от своите събратя и с времето се утвърждават като едни от най-елитните бойци на Империята. Ще кацнете за пореден път на Дженозис, за да вземете участие в първата грандиозна битка от Войната на клонирания. Ще помогнете на Анакин и Оби-Уан да спасят Палпатин, като водите свирепа битка над Корусант. Ще посетите Кашик, за да елиминирате сепаратистите. Ще сринете със земята храма на джедаите... Т.е. Все сражения, познати ви от Епизод 3. С тях кампанията обаче няма да свърши. След създаването на Империята ще трябва да се погрижите и за реда в нея. Набу, Мустафар и дори Камино са едни от планетите, на които ще стоварите своя юмрук. Ще защитавате и Звездата на смъртта от нападение на въстаниците и ще ги довършите, като елиминирате техните бази на Явин 4 и Хот, за да си отмъстите за нейното унищожение.

Дотук звучи добре, но повечето мисии в сингъл-кампанията страдат от сериозна липса на разнообразие. През цялото време ще трябва или да разрушите някоя ключова постройка и да убиете определен човек или да отнесете дадено нещо от точка А до точка Б. Понякога ще се наложи и да удържате позициите си за определен период от време, което в пове-

чето случаи се оказва доста гразнещо. Най-вече защото това обикновено е непосилна задача за един човек. А вашите ботчета не успяват да ви помогнат кой знае колко много. Но за тяхната некадърност вече стана дума в началото. Изкуственият интелект би трябвало да бъде подобрен. Но като че ли е с една идея поизкуфял от първата част.

### Междувездните герои

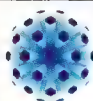
Може би най-яката екстра в Battlefront II е, че от време на време ще можем да играем директно с любимите си герои и от шестте епизода на "Междувездни войни", а не просто да ги гледаме как се размотават край нас. Ще усетите Силата на определени планети с джедаи като Оби-Уан Кеноби, Анакин (и съответно Дарт Вейдър), Мејс Уингу, Люк Скайуокър, Йода, граф Дуку, Дарт Маул, Ки Ади Мунди... Всички те могат направо да летят вместо да скачат и знаят по едно-две специални умения, най-често срещаните от които са хвърляне на светлинния меч или привличане или отблъскване на някого. Повечето представители на Тъмната страна могат да мятат светкавици и да душат жертвите си от разстояние, което е по-впечатляващо. Но след като се поразмотаеете по малко с всеки един герой, ще откриете, че кажи-

речи са еднакви. Още повече играта с тях е леко куца и трудно се поддържат живи. А веднъж пукнат ли, втори шанс с тях няма да получите. Единствено Вейдър изглежда по-готино – тромав е, не може да тича, по-издръжлив е и коли всичко наред. Но, разбира се, не е безсмъртен. Само е малко тъпичко да чуеш, играейки с него, как командирът ти изтърсва: "Вейдър не е доволен от твоите действия!".

Pandemic са решили да ни дават шанс да участваме и с Лея Органа, Чубака, Хан Соло, Боба Фет и други тем подобни обикновено герои. Те обаче, да си го кажем в прав текст, не са джедаи и не са никак куул. Повечето са въоръжени с бластери – голяма работа. Вярно е – Лея може да прави ненараними войниците около себе си за известно време, но друго си е да видиш как Оби-Уан с гигантски скок и едно бързо, добре премерено движение отсича главата на сепаратистки дройд.

### Космически битки

"Междувездни войни" без битки сред звездите? Що за глупост? Pande-



**STIRLING**  
INDUSTRIES LTD

www.nintendo.bg



**GAME BOY micro**

**Макро удоволствие в micro формат!**



мис са се усетили, че нещо не е наред в първия Battlefront и са решили да включат в неговото продължение цял един нов елемент – водене на сражения в открития космос с X-Wing, Tie-Fighter и други подобни, а не просто в някоя база като например Облачния град. Тук всяка враждуваща страна започва от своя флагмански кораб. Може да управлявате марин или пилот. Първия, в случай че искате да защитите кораба си от нападение. А втория, когато предпочитате да се качите на някой изстребител или бомбардировач, да пренесете битката към вражески кораб и да разбиете щитовете и оръдията му например. Или направо да кацнете в хангара му и да го унищожите отвътре. Всяко корабче може да прави по няколко маневри: превъртане встрани, за да избегнете летяща към него ракета или 180-градусово завъртане, което да ви помогне да се обърнете по-бързо. Но като цяло има какво още да се иска по отношение на космическите битки. След известно време тези сражения стават доста предсказуеми и монотонни. Можем само да се надяваме, че от Pandemic ще се сетят да пуснат за даунлоуд малко по-разнообразни карти. Но едва ли ще е скоро.

#### Свеж полъх

Тук можем да споменем хрумки от типа на това, че всички единици имат енергия, която могат да използват за тичане или летене (при пехотата), увеличаване на скоростта (при корабите и превозните средства) и за изпълняване на специалните умения (при героите). Вкаран е и нов клас юнит тип “командир”, който спомага за по-кооперативна игра. Например този на Републиката увеличава защитата на войниците около себе си, а на Империята – пораженията, които нанасят. Освен това с него, както и със специалната единица за всяка фракция (като например уукито или гриодеката), може да играете едва тогава, когато натрупате определен брой точки. Прочее също важно и за героите. Ще получавате и специални ъпгрейди, ако изпълните определени усло-

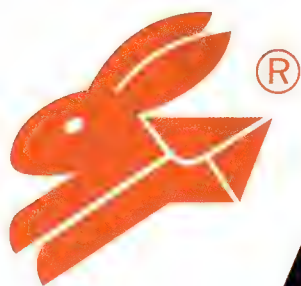


вия. Например убийте дванадесет души с бластерна пушка и воала – заменят я с елитна. Режимът Galactic Conquest също е леко префасониран, но омръзва бързо.

Въпреки недостатъците си, това си остава Star Wars-игра. И ако се абстрахирате от некадърността на AI-то и решите да я върткате предимно в мултиплейър с живи хора, най-вероятно ще ви се понрави. Защото много от битките са

зрелищни и са взети директно от любимите ви филми. Макар и повечето карти да са добре познати на Battlefront ветераните... Но щом Pandemic не успяха да се поучат от грешките си в първата част и направиха една гузина във втората, не бих разчитал на кой знае каква еволюция на тази поредица за в бъдеще. Името ѝ няма да я продава вечно.

Владимир Тодоров

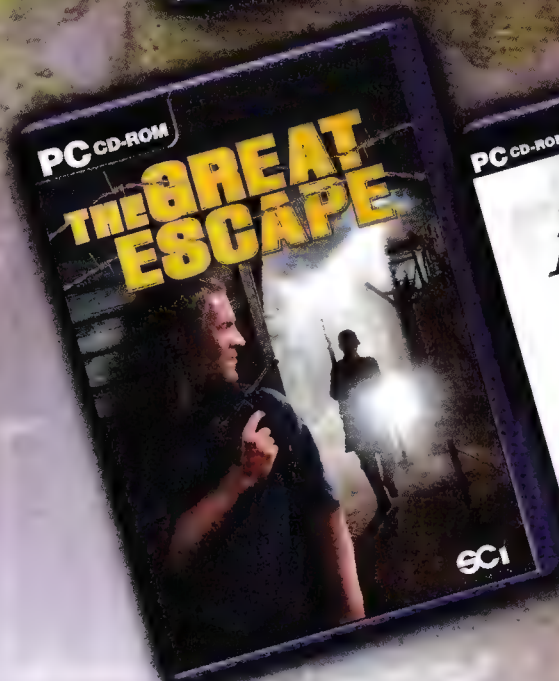


# СИТИ ЕКСПРЕС

бързи куриери

телефон за София 91212





ТРАНСФЕР® ГРУП

ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА

eidos

SCI  
GAMES

ТЕЛ. (032) 624080,

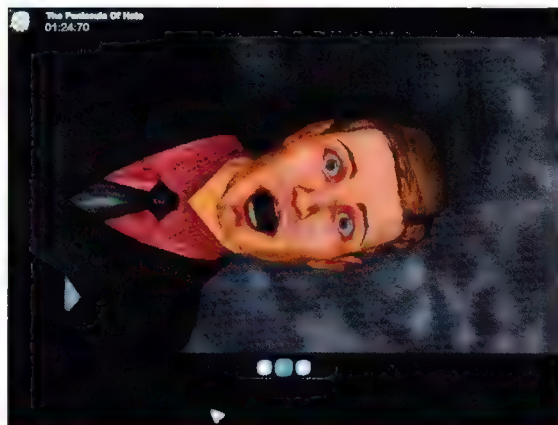
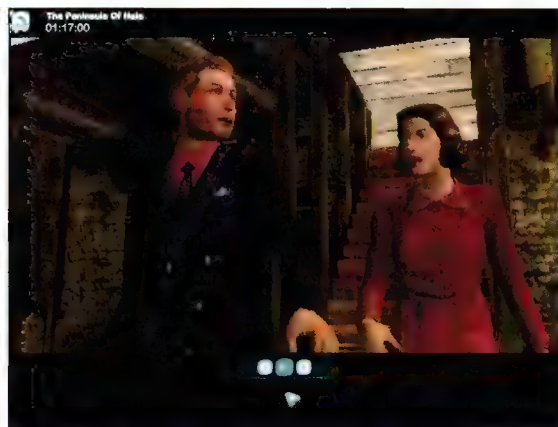
БЪТР. 101,103,105

E-MAIL:

TRANSFER@TRANSFERBG.COM

WWW.TRANSFERBG.COM





# The Movies

жанр: Strategy/Tycoon | издател: Lionhead | <http://www.themoviesgame.com/> | хардуер: P 800 MHz, 256 MB RAM | софтуер: Win All | multiplayer: Yes/No | CD: 3

Винаги съм знаел, че заснемането на пълнометражен филм не е никак лесна работа. Наскоро обаче се убедих в това на сто процента. Причината за категоричното ми мнение по въпроса е най-новото бижу от авторите на Black & White и Fable, наречено The Movies. Тази уникална сама по себе си игра ни дава възможност да застанем начело на филмово студио, да го управляваме така, както сметнем за добре, и да се грижим за всичките малки и изнервящи подробности, които съпътстват създаването на добра продукция. Питър Молиньо отново доказва своите неоспорими качества на геймдизайнер и ни запраща директно под прожекторите – в невероятния свят на киноизкуството. Чрез своето последно заглавие той ни предлага възможността да се превърнем в част от голямото звездно семейство на Холивуд, да се запознаем отблизо с всичките му хубави и лоши страни. Така че ето: в залата настъпва мрак. Настанете се удобно на седалките и се пригответе за премиерата на The Movies. Една забавна игра, притежаваща непознато разнообразен геймплей.

Възможностите, с които създателите от Lionhead Studios ни предлагат да си загубим времето в тестване на познанията ни за Седмото изкуство, са две:

обикновен режим и Sandbox. Първият може да се определи като

## тайкуноподобен

заради цялостния си механизъм на игра. Започвате през 20-те години на миналия век и впоследствие се догътрят до наши дни. Ще трябва да изградите своя компания, да превърнете жадни за слава ентусиасти в звезди и да се грижите за производството на филми, които да бъдат приети по възможно най-добър начин от публиката и критиците.

В началото всичко изглежда някак просто. Строите сгради, назначавате персонал (актьори и дори техни лични асистенти, сценаристи, помощен снимачен екип, градинари, строители и т.н.) и следите за реда в гигантското ви киностудио. Впоследствие обаче играта загубва, защото трябва да се съобразявате и с капризите на звездите. Различни показатели измерват нивото на стреса, настроението им, физическото състояние, нуждата им от подходящо обкръжение и други подобни неща. И за да имат успехи във филмите, в които се снимат, те трябва да бъдат в добра кондиция и общо взето всичко гореспоменато да грейне в

доволно зеленикав цвят. В противен случай резултатите, които ще постигнете, няма да са сред най-желаните. А това ще се отрази сериозно на репутацията на вашето киностудио.

Основен момент в геймплея е засне-



графика

звук

геймплей

6

от 10



# НОВ BONUS PACK - НОВА ЦЯЛА ИГРА



## BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ НА STATE OF WAR

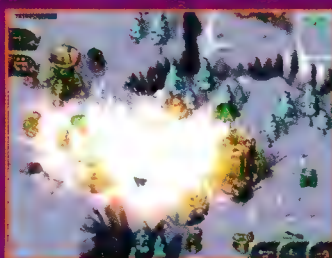
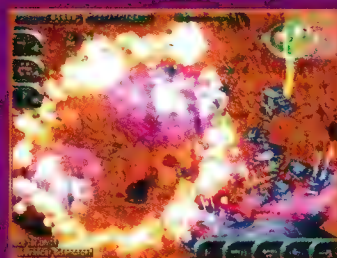
## ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

## STATE OF WAR

**ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ –  
САМО В НОВИЯ BONUS PACK**

Събитията в реално-времевата стратегия State Of War се случват в далечното бъдеще, когато група религиозни фанатици успява да хакне централния компютър и да установи контрол върху най-големите военни бази на Земята. Вашата е цел е, командвайки Обединените сили, да ги отвоювате и да накажете терористите. 22-те мисии на играта ще ви предложат:

- красиви графични ефекти и експлозии
- битки на няколко континента – гори, пустини, сняг
- командване на различни юнити – пехота, авиация, оръдейни бази



**ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА**



мането на филми. Но за да може този процес да протича гладко и безпроблемно, трябва да се грижите за редица други фактори. Например ще ви се наложи да създадете изследователски център, в който да назначите учени, които да правят сензационни открития. Те варираят от модерни костюми до нови похвати във филмирането и подобрения в снимачната техника. Шикозните парцалки например ще карат звездите да се чувстват страхотно и със самочувствие, което ще се отрази на тяхната игра. Освен това ще подлагате известните личности, работещи за вас, на редица козметични процедури, включващи уголемяване на бюста, пластични операции на физиономията им и дори липосукции.

### Sandbox

режимът пък ви предоставя възможността сами да изберете в коя година да започнете своята филмова кариера и до каква степен да е развито студиото, което ще управлявате. За разлика от първия режим, който беше насочен главно към цялостното управление на студиото, в този тежестта пада основно върху изработването на качествени филмови продукции и борбата с безмилостната конкуренция. Ако приемем, че стартирате през 1990 година с напълно оформена компания, ще трябва просто да назначите персонал (работници, актьори, писатели и т.н.) и след това да се докажете на филмовия пазар като експериментирате с различни сценарии в един от шест-



те жанра, в които можете да творите – екшън, хорър, комедия, уестърн, фантастика и драма. Ако сте голям маниак, може да създадете филм и съвсем сам – да напишете сценарии, да подредите сцените, декорите, звуците, местоположението на актьорите и дори да прикрепите субтитри. Всичко това е напълно възможно, стига да ви се занимава. В противен случай ще трябва да се доверите на назначения от вас персонал, който впрочем можете да уволните по всяко време.

### Внимавайте с пиячката

Дотук ви занимавах с основните моменти в геймплея. Но въобще не си мислете, че това е всичко. В света на The Movies се провеждат дори и филмови награди, в които, разбира се, ще участват и вашите творения. Ако сте се представили добре и сте успели да заснемете наистина качествена продукция, която да бъде отличена с нещо като Оскар, ще получите различни бонуси, благодарение на които студиото ви ще успее да се открие сред останалите.

Друг тънък момент в играта е възрастта на звездите, която постоянно расте. Когато усетите, че ЕГН-тата им натежат, няма да е лошо да създадете млади, нахъсани актьори и актриси, които малко по малко да ги заменят. Понякога с възрастта се появява и опасността някой от титулярните ви персонажи да изпадне в тежко състояние за определен период от време. Например това може да се случи, когато позволите на гадена звезда да пре-

калява с алкохола, за да се бори със стреса. Ако това се случи, трябва да изпратите въпросната личност в рехабилитационен център, където евентуално да се излекува. В никакъв случай не забравяйте, че холивудските актьори не са като нашите, привикнали на всякакви неандерталски условия, и за да покажат добро изпълнение, трябва да им се угажда всячески. Ще трябва да се грижите за караваните, в които живеят, да им купувате коли, да им създавате колкото се може повече лукс и комфорт и чак тогава ще можете да се насладите на пълноценна игра от тяхна страна.

### Още ли сте тук?

#### Чакат ви на снимачната площадка!

В графично отношение The Movies изглежда страхотно. Дори когато приближите камерата на макс, графиката остава все така впечатляваща. Най-хубавото в случая обаче е, че системните изисквания са сравнително поносими. Просто не можете да си представите колко добре върви играта дори и на по-стари машини. Звездите разполагат с доволно голям запас от различни движения, които освежават цялостния облик на геймката, а филмите, които ще създавате, притежават характерни белези, зависещи от времевия период, в който са снимани. В този ред на мисли – ще имате възможността да се насладите както на черно-бели, така и на цветни продукции.

В крайна сметка ще ви кажа само, че The Movies е страхотна! Просто нечовешка зарибявка. Внимавайте, като седате да гжиквате, защото комбинацията между сим и тапкун е убийствена и направо ще ви залепи за мониторите. Така че ще ви дам само един съвет – бъдете предпазливи... Светнете лампите!

Асен Георгиев







prima agency & GloBul  
proudly present  
ЗА ПЪРВИ ПЪТ В БЪЛГАРИЯ



not only for  
students

# roger DJ Sanchez

rogersanchez.com

sale 22  
proal

[с SMS на нова [2255]  
избиха BG Sport DJ]

номера на всички  
цената на SMS е 25 ст  
на повече  
nova

ЗИМЕН  
дворец  
на  
спорта

## 8 декември

rogersanchez.agency g.com



21.00

open: 20

ТИ В МАГАЗИНИТЕ

SHOPS MUSIC CENTER МУЗИКАЛЕН СВ  
и на касата на НДК тел. > 916636



NOVA



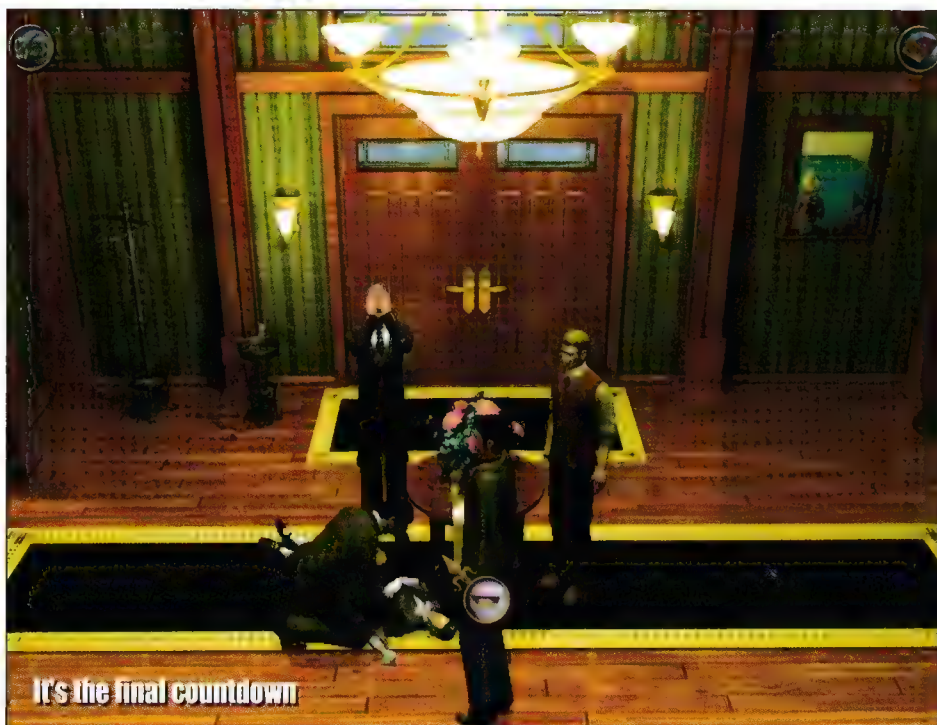


**10** ... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... Не, това не е отброяване на секундите до старта. И единственото състезание, което ви предстои, е с времето и със собствените ви страхове и психика. А нулата отсъства не за друго, а защото няма кой да я отброи. Да, това беше просто отбелязване на намаляващия брой хора или поне на живите такива...

За мен е наистина учудващо, че до момента нямаше нито едно заглавие на пазара за компютърни игри, което да се базира на книга на Агата Кристи. Това си е срамота! За щастие се намериха хората. Или може би е по-правилно да ги нарека нечовеци (заради нечовешкото постижение с тази изрица), които да променят този несправедлив факт. Това стана с издаването на Agatha Christie: And Then There Were None, която е вдъхновена от романа

**„Десет малки негърчета“**

издаден през далечната 1939 г., който



# Agatha Christie: And Then There Were None

жанр: Quest | издател: The Adventure Company | www.agathachristiegame.com | хардуер: P 800 MHz, 256 MB RAM | софтуер: Win All | multiplayer: Yes/No | CD, 2

се продава в многомилionen тираж само с англоезичното си издание. Играта е първата от цяла поредица, която ще е базирана на класически произведения на авторката.

Поредицата, разбира се, е насочена и към феновете на писателката, и към всеки друг, готов да закупи продуктите. За хората, които не познават в детайли историите, е сигурно, че ще бъдат залепени от интригите и завързаните сюжети, пълни с въпросителни и загадки. И въпреки че върлите фенове по принцип са си полесна цел за омайване, авторите не са искали просто да отбият номера и да им поднесат нещо напълно познато. Играта следва основата на романа, но има някои доста интересни обрати (внесени от холивудския сценарист Lee Sheldon), които ще са неочаквани и за познавачите на Агата Кристи.

Едно важно нововъведение в AG: ATT-WN е героят, чието управление поемате –



Patrick Narracott. Брам Ви – Фрег – е лодкар. Получава поръчка да закара група хора до един остров. Не щеш ли обаче, точно тогава се разболява и вие съвсем случайно попадате на въпросното място, замествайки го. След като закарвате (а оказва се – и доста солидно извозвате :)) групата гости на острова, се оказва, че всички сте затворници там. Някой е повредил лодката ви и никой не може да си тръгне...

Тук е моментът, в който трябва да

се паникьосате. Спомняте си, че още от самото стартиране на играта интуицията ви подсказваше, че ще стане нещо лошо. Може би защото сте много проницателен и комбинацията от пиано, цигулки и дъжд не може да означава нищо хубаво. А и самата музика доста ясно сочи, че ще се случи нещо тревожно. Или защото още от главното меню имаше нещо подозрително в бесилката, която се материализира от време на време на фона... Кой знае?

графика

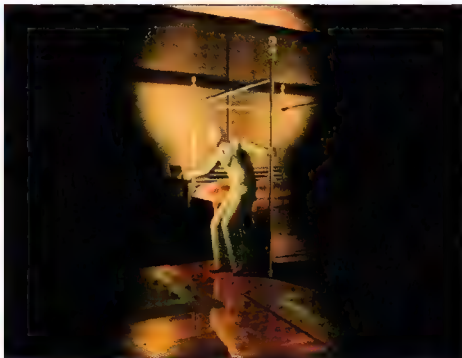
звук

геймплей

**6**

общо





И ако все още сте се съмнявали дали има нещо гнило в цялата ситуация, то на вечеря всички ваши съмнения биват разсеяни. Да, има нещо гнило! Тъкмо когато мирно и кротко си тършувате из стаите на десетимата гости, ей-така за развлечение, тъй като те така услужливо са слезли на вечеря и са оставили всички врати отключени, за да не ви създават излишни ядове, на долния етаж се случва нещо. Като истинска селска клюкарка доприпквате бързо и долепяте жадно за информация ухото до вратата, където гостите вечерят. Оказва се, че мистериозните домакини, които чрез писма са поканили всички гости по всевъзможни измислени причини, са възпрепятствани да дойдат. Оставили са на икономата съобщение, което да пусне на гостите си на вечеря, за „добре дошли“.

Грамофонът обаче шокира с откровенията, които започва да сервира на гостите. Безпардонно заявява в лицето на всеки един, че на домакиня е известно за дадено убийство, извършено от него.

Оказва се, че това старо пусто имение се превръща в обител за всички „затворници“ и ще ги приютява до сетния им дъх. Което обаче няма да е много далеч във времето. Получава се класическа схема „Първото прасенце отиде на пазар... Второто...“. Следват убийство след убийство. И...

#### ...убиецът е един от вас

Вместо неоправданото ви любопитство, ваша приоритетна цел става оцеляването ви. Искате ли се да изкрещите: „Чакайте! Аз само замествах брат си!“, но след като претегляте точките мъжественост, които ще загубите, и шансът това да има ефект, се отказвате. Вместо това се заемате да откриете убиеца и да спасите колкото се може повече човешки животи (включително вашия и този на една дама, която май вече не ви е съвсем безразлична). За да се справите, предварително разполагате и с римите, които вдъхновяват убийствата. Поставени са в рамка над камината, за да топ-

лят душата ви за предстоящите събития. :-)

Ако решите, можете да разнообразите лова си на убийци с отчаяни опити за спасение на собственото си трибуквие. Това зависи само от вас и не влияе пряко на геймплея и развитието в играта. То е част от незагължителните пъзели. Или както е казал шопът: „Можеме да копаем, можеме и да не копаем“.

Играта предлага 20 часа геймплей, който обаче може да варира доста, тъй като съществуват гореспоменатите пъзели, а и има различни начини да се справите с даден проблем или пък направо да го заобиколите. Освен това играта предлага и четири различни завършка (един от които съвпада с този от книгата), което ви дава допълнителен повод да преигравате отново и отново.

Най-ценни си остават естествено интригата и атмосферата: мрачна, гъждовна, придружена с наистина впечатляваща музика. Играта притежава най-важното – способността да ви накара да съпребивеете непреодолимото любопитство на Patrick. Напомня ви за годините, когато сте играели на криеница, но с разликата, че тази къща е наистина толкова голяма и объркана, колкото винаги сте си мечтали. И че в дадени моменти имате чувството, че може би вече не е разумно да откривате скритото.

#### И тогава вече нямаше никой (and then there were none)...

„Всички бройки от играта бяха разпорогадени, превръщайки я в тотален хит“. Така предполагам е звучало заглавието в умовете на създателите, така ще зазвучи според мен и в действителност, защото всички необходими качества са на лице. И след като превъртеш играта и видим и четирите ѝ края, остава само да затаим дъх заедно и да чакаме следващата част от поредицата. Дано обещанията бъдат спазени и скоро да перифразираме заглавието на „And then there were some...“

Лили Стоилова

Горещо в:	MP3 аудио плейър	MP3 / WMA аудио плейър	5M Цифрова камера
<ul style="list-style-type: none"> <li>• FM радио</li> <li>• 128/256 MB вградена памет</li> <li>• 1xAAA батерия</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• FM радио</li> <li>• Диктофон</li> <li>• 256/512/1024 MB вградена памет</li> <li>• 1xAAA батерия</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WEB камера</li> <li>• Видеокамера</li> <li>• Диктофон</li> <li>• 32 MB вградена памет</li> <li>• метална кутия</li> <li>• 2" TFT дисплей</li> </ul> 	
<b>Diva FX 10</b>	<b>Diva FX 35</b>	<b>DM 320 5.1mm</b>	
<b>39/59 лв</b>	<b>от 79 лв</b>	<b>от 189 лв</b>	

ДИГИТАЛЕН СВЯТ шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15; тел.: 02/8689551, 8688162; www.topdigital4you.com; www.daisymm.com









SOFIA MUSIC ENTERPRISES

presents

# STEREO MCS ★ ★



**30 НОЕМВРИ (СРЯДА)  
ЗАЛА ФЕСТИВАЛНА, 20:00 Ч.**

**БИЛЕТИ: Билетен Център (НДК), Funky's Musichall (НДК)  
и в по-големите градове**



**бТк ADSL**

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ





Матрицата: Преиграване...



# The Matrix: Path of Neo

Genre: Action | Platform: Atari | www.atari.com/thematrixpathofneo/ | Price: P 1.8 MHz, 512 MB RAM | OS: Win 2000/XP | Language: English | DVD-1

Ако всъщност знаехте какво точно ви очаква, кое от двете хапчета бихте избрали, когато Морфей се изправи пред вас и започнете да ви ги тика под носа с чаша чешмяна вода? Синьото, за да продължите живота си като коне с капаци? За мнозина това би било (а и е) истинско блаженство. Или пък червеното, което ще ви вкара в цял филм (да не казвам три), за който ще трябва да сте нещо повече дори и от Киану Рийвс? The Matrix: Path of Neo ще ви постави именно в тази ситуация. А какво ще е вашето решение? И готови ли сте да видите колко дълбока е заешката дупка и докъде са успели да стигнат мози път от Shiny Entertainment?

## Избраният

За разлика от Enter the Matrix – режисьорския им опит да ни вкарат в матри-

цата – сега вие не сте надарена негърка или кунгфу-китаец. А Нео. Единственият. Човекът, който, според предсказанието, ще поведе хората на война срещу жадните за повече енергия машини. Това е само една от причините, която прави Matrix: Path of Neo в пъти по-добра игра от своя предшественик. Далеч по-здраве е да се изживяваш като мистър Андерсън, да мачкаш дигиталните физиономии на агентите и въобще – да прилагаш всички негови хватки и специални умения, непристъпи за никого друг. Отколколото като един по-скоро обикновен капитан като Ниоби. Почти всичко, което видяхме в зашеметяващата във визуално отношение трилогия на Ушовски, е налице и тук. Че и повече даже. Братята са поразтегнали, където са сметнали за необходимо, цялостния сюжет и резултатът е, ако не перфектен, то поне доста впечатляващ. Играта представлява стопроцентова тупалка, която ще повдигне адреналина и ще ангажира вниманието на всички фенове на фантастиката за поне десетина-петнадесет часа.

## Готови ли сте?

Path of Neo започва малко странно. Със сън. Захвърлени сте директно между шамарите с повечето специални умения на Нео в безсмислено ниво, силно наподобяващо култовата сцена от първата "Матрица", където той и Тринити се втурнаха да спасяват Морфей в щабквартирата на агентите. Шансът да се изнервите от чувството на безпомощност, което ще ви залее на момента, че не знаете как дори да започнете да търчите по стениите, е неизбежен. След като се събудите обаче, сиреч като пукнете (а това ще се случи почти веднага), пътят на Единствения най-накрая ще започне. Както си му е редът...

Първото "истинско" ниво ще ви пренесе в офиса на Нео, където ще трябва да се опитате да се измъкнете незабелязано от агентите, дошли да ви арестуват. Можете и да се оставите в ръцете им там, където залавят Андерсън във филма. Или да промените сценария в холивудската продукция като преглътнете страха на Киану Рийвс от високото и успе-

графика

звук

геймплей



4.5

общо





те да стигнете до гаража на сградата през нейния покрив, вървейки по парапетите и катерейки се като идиот. А долу ви очаква Тринити, яхнала мотора си. Тя е готова да ви отведе при Морфей, за да вземете събоносното решение, което всяко "червено хапче" (хора, открили, че има нещо нередно в матрицата) трябва да направи. Освен ако не искате да приключите с играта, знаете към коя глан да посегнете, нали?

#### Как е възможно това?

Впоследствие ще бъдете ангажирани с поредица от тренировъчни симулации,

които ще ви запознаят с основните тънкости на играта. Ще усвоите най-различни каратистки движения, ще се научите да се биете с меч, да използвате огнестрелни оръжия, да се съсредоточавате и по този начин да нанасяте по-мощни и по-сложни комбинации от удари... Чак след това ще бъдете въвлечени в най-запомнящите се сцени от първия филм на Уашовски – спасяването на Морфей (включително престрелката в лобито и изпълнението с хеликоптера) и битката с агент Смит в метрото, която ще се проточи повече, отколкото сте предполагали... Така малко по малко ще се научи-

те как да променят самата Матрица. А това е елементарно, стига да повярвате в способностите си. Просто разберете, че е невъзможно да извиете лъжицата. Прозрете истината, че лъжица няма. Съществува единствено Вашето съзнание. И тогава ще разберете, че не тя се огъва. А се огъват вие самите. Остава само да завъртите един телефон на машините на тяхна сметка и да кажете:

"Зная, че сте някъде там. Вече мога да ви усещам. Зная, че ви е страх. Страх ви е от нас. От промяната. Нямам представа какво ще донесе бъдещето. Не съм дошъл, за да ви кажа как ще свърши всичко. Доидох, за да ви кажа как ще започне. Ще затворя този телефон и ще покажа на всички хора онова, което не искате да видят. Един свят без вас, без правила и контрол, без граници и предели. Свят, в който всичко е възможно. Някъде ще поемем след това? Този избор оставям на вас."

#### Концентрирай се!

Близко е до ума, че основният коз на Path of Neo са битките. И наистина – в 99% процента от играта ще раздавате шутове и тупаници до полуца. Хореографията обаче е толкова добре измислена, че дори и за миг няма да се отегчите. А напротив – ще се чудите по кой точно начин да накарате врага си да се разпръсне на малки зелени пероглифи.

На практика в играта ще може да правите абсолютно всичко, което сте виждали да върши Нео в трилогията. Тичане по стени, избягване на куршуми, а впоследствие – и спирането им с ръка, преодоляване на гравитацията и огромен набор от ръкопашни хватки. Всичко това се усвоява с течение на времето. Било то по време на игра или след края на дадена мисля под формата на въпреди. Дори ще може да виждате света в кодове – умение, което Нео усвои в края на първия филм. В играта обаче това ще стане малко по-късно. Благодарение на него ще научавате къде точно ви очакват противници и на кое място са скрити оръжия, аптечки или символи, регенериращи

# Един свят,

## населен с причудливи

## и страшни създания







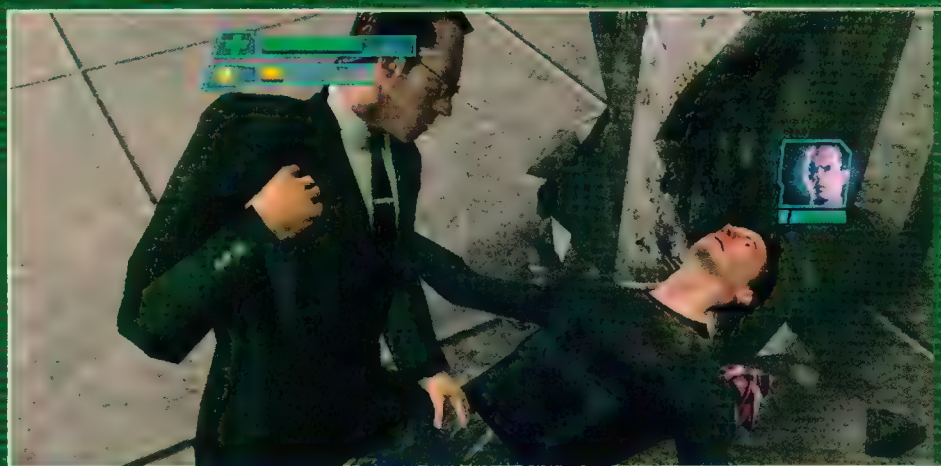
вашата концентрация – може би най-важната характеристика. По-важна дори и от здравето. Именно чрез нея ще изпълнявате по-засукани комбинации от удари, които освен всичко останало, ще бъдат и в пъти по-мощни. Ще изваждате извън строя по двама, трима и дори четирима противници наведнъж безпроблемно. А как точно става това...?

### Знам кунг-фу?

Да приемем, че решите да запознаете околните с юмруците и подметките на Нео. Съществуват десетки начини, чрез които това може да стане реалност. А изпълняването им е от просто по-просто. С помощта на левия бутон на мишката нанасяте обикновени удари, а с десния – специална атака. Ctrl е предназначен за избягване на всякакъв вид нападение, а "q" – за изтръгване на оръжието от ръцете на противниците. И край. Всичко останало зависи от това къде точно около вас са разположени враговете, дали сте във въздуха или на земята, концентрирали ли сте се или не, дали търчите по стената и т.н. Ако сте заобиколени от няколко опонента наведнъж, дори може да изпълните "свързана" атака. За тази цел зашеметявате колкото се може повече и по-бързо заговете с десния бутон и после с едно натискане на левия гледате как Нео започва автоматично да намира начин да пребие всеки един от тях поотделно. Или пък например с едно движение, се навежда напред, устремява своя юмрук към изпъчил се враг и изстрелва десния си крак в противоположна посока. При това на забавен каданс. Ако пък носи меч или друго подобно хладно оръжие, сцената ще стане в пъти по-зрелищна.

Малко по малко ще научавате нови хватки, ще подобрявате старите, а агентите няма да ви представляват особена трудност. Разбира се – докато не стигнете до ългрейднатите версии от "Матрицата: Презареждане", които в играта умеят да регенерират здравето си. Което означава, че веднъж почнете ли да ги помпате, спиране не трябва да има. Към края на Path of Neo ще започнете да

усвоявате дори и атлански принципи, които се "закупуват" преди началото на дадено ниво и са активни единствено в него. Например подобно нещо ви позволява да лекувате околните или себе си, да ставате по-силен и издръжлив и т.н.



### Презареждане

Естествено, в играта има и оръжия. Много при това. Пистолети, помпи, картечни гранатомети – каквото ви душа иска. Използването им обаче никак бледнее в сравнение с ръкопашните хватки, които, освен всичко останало, изглеждат и по-мощни.

Да – супер е да видиш как Нео хваща пушката на някой полицай, вкарва му един лакът, извива ръцете му и натиска спусъка вместо него, за да гръмне главата на колегата му. Но като цяло престрелките изглеждат недоизпипани. И за щастие местата, където играта ще ви принуди да прибегнете до тях, се броят на пръсти.

### Революции

Както вече споменах, Ушовски собственооръчно са раздули сценария на трилогията. Ще спасявате "червени хапчета", ще помагате на Ниоби, Морфей, Тринити и останалите ви приятели, които са приклекени от полицаи или агенти, ще участвате в разширени схватки с бодигарда на Оракула и ще бродите из шантатомо името на Меролингите. Малко е ра-

зочаровашо да видите как единствената сцена, пресъздадена от "Матрицата: Революция", е финалната битка с агент Смит под дъжда.

За сметка на това обаче тя е изключителна и може да се сравнява единствено с мекето в парка след срещата ви с Оракула от "Презареждане". Братята са стигнали и още по-далеч – измислили са малко по-различен край. А какъв е той? Табна. Разбира се – не променя историята на трилогията. Но е особено забавен и вкарва един четири-петстотин метров бос. Млъквам!

### Мрън-мрън

За съжаление най-големият недостатък на Path of Neo е графиката. Макар и физическият Navos енджин да си върши работата перфектно и почти всичко около вас да може да се троши или замеря по противниците ви чрез телекинеза с малко повече концентрация, нивата изглеж-

дат недоизпипани.

Дори и на макс детайли. Обектите са някак мъгляви – особено в далечината. Текстуриите се чупят на места, а светлинните ефекти са може би най-проблемни. Да не говорим за физиономииите. Тринити по-скоро прилича на скелет, отколкото на жена. Често ще имате и необясним лаг.

А за десерт – играта е нестабилна и изхвърлянията в десктопа в моментите, когато би трябвало да се задейства междинна анимация, са прекалено честы. Обикновено това е в края на нивото, което означава (предвид отсъствието на нормален начин на запис), че ви очаква преиграване.

И все пак Path of Neo е готина игра. Макар и да мрънкам за някои нейни по-кущи страни, си ме изкефи както си му е редът. Дори повече от Enter the Matrix. Така че да не бъдем кой знае колко претенциозни. За колко супер яки тупалки, в които може да се правите почти на господ, се сещате в момента? Разбира се – за нищо. Така че пригответе се за включване, имате война да водите...

Владимир Тодоров



# The Time Traveller

играй!

[www.thetimetravel.com](http://www.thetimetravel.com)

интерактивен сериал



AMEXY





**Н**ай-безсмисленото нещо на този свят е войната. За съжаление хората са така устройени, че откакто са се появили на бял свят, воюват по между си. Някога сраженията са се водили за оцеляване, след това за територии, а в близкото минало изцяло заради пари и ресурси. Един ярък пример за безсмислени военни действия е конфликтът във Виетнам (и като цяло – за агресивната външна политика на САЩ), в който дребните дръвничкоци сригнаха нахъсаните задници на американците и им показаха, че за да браниш родината си, не са нужни милиарди долари и свръхнови военни технологии.

**Ако ви се пуца по ценителите на кучешкото месо, т'ва е играта**

## Vietcong 2

жанр: FPS | издател: 2K Games/Take-2 | [www.2kgames.com/vietcong2](http://www.2kgames.com/vietcong2) | хардвер: P 1.8 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video | опер: Win All | multiplayer: Yes/No | 100%

От няколко години насам едно чешко студио се опитва да пресъздаде атмосферата, витаеща във виетнамските джунгли по време на тогавашните емблематични сражения. Vietcong 2 е третото поред заглавие (ако броим експанжъна на първата част), което има за цел да ни върне около половин век назад и да ни нап-

### ОФАНЗИВАТА ТЕТ

В началото на 1968-ма комунистите организират мащабна атака, която е проведена едновременно с честването на традиционната виетнамска Нова година (между 29 и 31 януари). Според тогавашното споразумение по това време не би трябвало да има военни действия, но самоубийствени отряди на NVA и VC удрят Сай Гон, а Хю бива временно окупиран. Медиите съобщават, че са нанесени сериозни щети на юг, а 19 камикадзе нахлуват в двора на американското посолство. Не достигат целта си и са избити. Общо осемдесет различни градове, селища и военни бази биват атакувани горе-долу по едно и също време.

Хората от юг отказват да се включат в тази кауза, както лидерите на NVA са се надявали, и всичко това се превръща във военна катастрофа, а самият Генерал Гуан, командващ NVA, е съкрушен. И тогава Уолтър Кронкайт – най-уважаваният американски журналист по онова време – лансира идеята, че Америка не печели войната. Именно това за първи път кара президентът Линдън Б. Джонсън да се замисли за излизане от конфликта. Той надали ще спечели тази война. И със сигурност няма да остане в Белия дом при следващите избори.

графика:

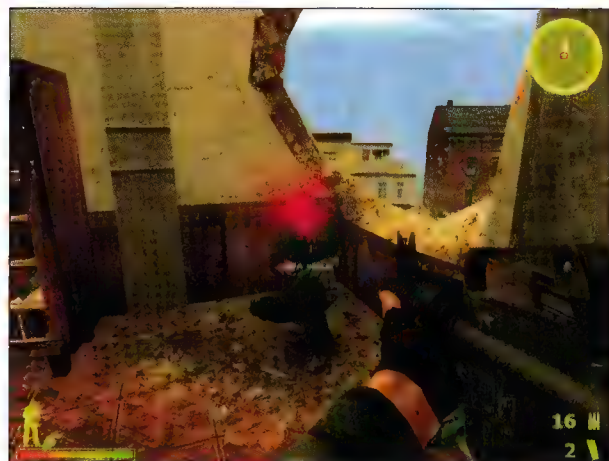
звук:

геймплей:



4.5

общо





Hi-Fi 70

списание за домашно забавление

ЗВУК И  
ВИЗИЯ

бр. 70, декември, цена 4.95 лв.

DVD  
подарък

FAHRENHEIT  
9/11

режисьор: Майкъл Мур  
награда за най-добър филм  
Кан 2004

MIDDLE-END КЛАСАТА  
НА DVD ПЛЕЙЪРИТЕ

МЕГА ТЕСТ на 10 DVD плейъра

само за  
4.95 лв.

ДИГИТАЛЕН  
фотоапарат  
за 300 лева

ПРЕД ВЕЛИКАТА  
ПЛАЗМЕНА СТЕНА!



Тест на 50-инчови  
плазмени телевизори

ДИО КОМПРЕСИЯ  
форматите на  
напните плейъри

B&W: достъпните сп...



ПОДАРЪК DVD  
FAHRENHEIT 9/11

филм на Майкъл Мур  
награда за най-добър-филм - Кан 2004



филм на  
МАЙКЪЛ МУР

FAHRENHEIT 9/11

награда за най-добър  
филм - Кан 2004

DVD  
VIDEO



рави свидетели на този брутален конфликт.

### Две гледни точки

За разлика от миналите части, където можехте да се сражавате единствено и само на страната на янките, сега ще имате възможността да се впуснете в кампании и с двете страни на конфликта – Съединените щати (US) и Виетконг (VC). За съжаление общият брой на мисиите едва надвишава петнадесет, а начинът, по който са разделени в кампанията, ме изумява. Фактът, че с американците можете да се гърчите в повече от десет мисии, а със съперниците им едва в четири, говори сам по себе си, че в тази част от геймплея нещо намиришава. Започват играта си в компанията на US-армията. Ще поемете управлението на капитан от американските военни части на име Даниъл Буун. Той ще трябва да ескортира военен репортер, пристигнал в древния град Хю, за да отпразни празниците по случай традиционната виетнамска Нова година.

Порцията от играта с VC пък е изключително кратка и отразява живота на едно младо момче (партизанин, сражаващ се за Южняшката армия), което трябва да намери пътя от своето село до горещото място на сраженията – Хю. Естествено, действията и в двете кампании се развиват през 1968 г. по времето на новогодишните празненства в гореспоменатия град. За разлика от предишните части, тази ще ви изненада главно с урбанистичната си атмосфера, която лично аз не съм очаквал от игра, отразяваща Виетнамската война.

### Работа в снин

Vietcong 2 е запазила повечето характерни елементи от геймплея на своя предшественик. Отново ще имате на разположение отряд, който да ви помага. Той се състои от няколко души, но основните са медики, инженер и радист. И тримата не са мощни като бат' ви Бойко, но определено вършат работа. Особено първите двама, които постоянно ще ви снабдяват с амуниции и превръзки за вашите рани. В битките ще трябва да разчитате предимно на собствените си умения, защото системата за управление на другарите ви е доста първична и недоправена. Задачите, които ще получавате посредством радиста в отряда ви, или когато посещавате местната щабквартира, са разнообразни. Но за жалост те до голяма степен се припокриват с мисии, които вече сте виждали в предишната част на играта.

Изкуственият интелект на вражите е на достатъчно високо ниво, за да ви е необходим наистина сериозен арсенал, с който да им се противопоставите. За тази цел хората от Pterodon са се поста-



рали да пресъздават повече от петдесет реално съществуващи оръжия. Естествено, в тази бройка се включват всякакви видове гранати, пистолети, пушки, снайпери и т.н. Хубавото е, че ще може да се възползвате от всичко, което срещнете по пътя си, а амунициите, лежащи на земята, ще събирате автоматично. Разбира се, броят на нещата, които ще помъкнете със себе си, не е особено голям – нож, пистолет, две пушката, аптечка и шепя гранати.

### Птеродон III

е най-новата графична платформа, с която гъзарят чешките момчета и момичета от Pterodon. За съжаление обаче тя изглежда морално остаряла и недостатъчно достойна за игра, появяваща се на пазара в края на 2005-та година. Текстуриите са бедни, ефектите изглеждат някак елементарни, а цялостният визуален облик не е на нужното високо ниво, което се поддържа от първенците в жанра. Жалко, че предишната част на поредицата се славеше с високи постижения в графично отношение и добре пресъздадена, гъста и на пръв поглед непроходима джунгла. За съжаление последното попълнение във виетконгското семейство е леко разочарование в тази насока.

В играта ще откриете и мултиплейър режим, в който могат да вземат участие до 64 играчи едновременно. Този аспект от Vietcong 2 е претърпял сериозни подобрения – добавени са нови опции за игра срещу живи опоненти, а някои от

старите са доразвити. Хубава новина за всички любители на високите скорости е, че в мултито на шутъра ще могат да се управляват превозни средства. Мисля, че возилата и множеството реално пресъздадени оръжия, както и отборните режими за игра в мултиплейър, са чудесни предпоставки за едно приятно сагистично изстребване между приятели.

### В крайна сметка...

Повечето от вас най-вероятно са наясно с това, което ще кажа в заключителния си абзац, но аз се чувствам длъжен да го споделя. Факт е, че в последно време излизат страхотни заглавия, които продължават да доразвиват жанровете, като ги правят по-добри и по-обширни, допълват ги с елементи от други и по този начин им вдъхват нов живот. Също така не е тайна, че понякога не е нужна страхотна визия, за да бъде една игра одобрена от масите. На всеки е ясно, че добрият сюжет е от изключително важно значение за успеха на подобен продукт. Но явно само програмистите от Pterodon са в заблуда и все още си мислят, че могат да пробият на пазара в края на 2005-та с почти същото нещо, което ни пробутаха през 2003-та. И като заключение ще кажа, че въпреки всичките си недостатъци, Vietcong 2 е игра, която не може да се сравнява с големите в жанра, но все пак е приятна за изиграване, ако нямате твърде високи претенции в това отношение.

Асен Георгиев



[www.mmtv.bg](http://www.mmtv.bg)



ВИЖТЕ  
българската  
музика

ВИЖТЕ  
българската  
музика





изпрати sms на номер

2260

мтел и глобул

fresh  
фактор:  
86%Apocalypse 3000  
код: 25637fresh  
фактор:  
83%Denaris  
код: 25638fresh  
фактор:  
92%The Crow  
код: 25639fresh  
фактор:  
96%Wallace & Gromit  
код: 25640

Нека си признаем с ръка на сърцето – няма нищо по-забавно от това с гъвкав палец и повече сръчност да избиваш някакъв тип нечовешка гад, да срещаш нови прелятствия и пак да прилагаш онзи знаменития палец на гъвкавостта. Apocalypse 3000 ни предлага още от същото, но в никакъв случай не е отегчителен. Повечето заглавия не са по-дълги от десетина нива, затова и всеки нов клонинг на позабравения пред компютъра жанр jump`n`gun е обречен на успех.

Историята в Apocalypse 3000 е следната – годината е 3081-ва, хората са колонизирали вече космоса, но подобно на иракски терористи извънземните от време на време се опитват да отвоюват независимост на своите вселенски убежища. Този път наред е планетата X-1 в слънчевата система Урикейн. След като чудовищата-камикадзе избиват хуманоидното присъствие, е ваш ред да се намесите. Изпратени сте на специална мисия с една цел – изтреби ги до крак, копеле! Оттук нататък си ти – хардуерните изисквания са да имаш здрави стави на пръстите и да си бърз с клавишите. Приятно анихилиране на нарушители!

Да управляваш космически кораб никога не е бил лесен занаят. Лок Скайуокър е единственото изключение в историята, но както е известно и на децата, вродените таланти са съвсем друга история. Denaris те изправя пред нова възможност да докажеш, че от теб все пак става нещо в този живот. Движейки се по хоризонтала и вертикала, твоята цел ще бъде да изтребиш летящата биомеханична сган в общо 12 нива. Извисеното послание, естествено, е да бъде съхранена вселената на планетата Денарис – да не си помисли друго. По време на приключението ти ще се грижиш не само за оцеляването си, но и за ъпгрейди на кораба ти (който си име, моля ви се – Eaglefighter DS-H75) и нови, мощни оръжия. Летиш, стреляш и се кефиш. Макар че на моменти е леко еднообразно, Denaris има едно огромно предимство – тя е достъпна дори за по-стари модели Java телефони, като например Series 30 на Nokia. Series 30 на български означава например модела Nokia 3510. Притежателите на по-нови Java-машини ще сбърчат нос, но това си е техен проблем. Все пак не всички се возим на BMW, нали?

Ерик Дрейвън и неговата гоненица са застреляни в нощта на дявола, точно преди Вси светии. Легендата гласи, че когато човек умре, черен гарван занася душата му в света на мъртвите.

Понякога обаче душата не намира покой заради непоносимостта на мъката и обстоятелствата, при които човекът е загинал. В такава ситуация гарванът възкресява човека, за да може душата му да намери покой. Време е Ерик да се събуди и да отмъсти за убийството на любимата си. В рамките на десет нива ще имате възможност да стреляте, скачате и отмъщавате ли отмъщавате вместо Ерик. Класическа jump`n`gun среда, изискваща от вас предимно ловкост и сръчност. Макар че на малкия екран на телефона трудно се пресъздава емоцията от киното, The Crow за Java се опитва силно да направи добро впечатление – мрачни сиви тонове, гнусни злодеи и грозна обстановка. Играйте само в затъмнена стая, за да получите пълното удоволствие.

Ако не сте гледали филма „Гарванът“, горещо препоръчваме да го направите преди да си свалите Java-играта.

Преди да говорим за тази игра, е добре да поясним, че тя е направена по популярен анимационен филм, в който главен герой е небезизвестният Уолс и вярното му куче Громит. В действителност можем да очакваме до няколко месеца и в България да пристигне лентата за пластелиновия Уолс. Дотогава можете да навлезете в проблемите на филма чрез кратка разгръвка през телефона. Wallace & Gromit ви поставя пред предизвикателството да се справите с гигантския заешки проблем, застрашаващ провеждането на годишния панаир на зеленчука. Играта силно напомня на Digger или Распап по своята логика – премествате определени блокчета, хващате зайци и в крайна сметка трябва да време да преминете към следващото ниво, пардон, градина. В главната роля – Громит, уаф-уаф.

На разположение са 30 нива, които могат да бъдат описани само с една дума – безгрижност. Прекрасна, ненадварваща и интригуваща Java игра. Вече прочетох в интернет за филма „Уолс и Громит“ и искам да го гледам. Казват, че е по-добър от „Бягството на пилето“, мдаам...







club DOUBLE VISION представя  
най-якото TEEN PARTY  
с DJ Станчо и DJ Тони G  
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



награди от PC Mania

**BULFLEET НАВЪРШИ 1 ГОДИНА!**

Не пропускайте да се включите!

**WWW.BULFLEET.COM**

**bulfleet**

ПЪРВАТА БЪЛГАРСКА МАСОВА ОН-ЛАЙН ИГРА



**M SAT**

ВАШАТА СРЕЩА  
С ТЕХНОЛОГИИТЕ

**събота 16:45**

**неделя 09:30**

**ПроФайл**

**PRO\_FAIL@ABV.BG**







XB

XB360

PS2

PC

Не, няма грешка – това са същите ония Neversoft, на които дължим поредицата Tony Hawk's Pro Skateboarding. Правенето на една и съща поредица, година след година, вероятно е доста уморително, дори когато става въпрос за една толкова добре приета поредица. И ето, че момчетата са решили да кривнат по неутърпкана пъте-

## GUN

издател: **Activision** | създател: **Neversoft** | жанр: **Action Adventure**

ка. Е, всъщност не чак толкова неутърпкана. На пръв прочит Gun звучи точно като GTA в Дивия Запад. Разполагат с история, която „връзва“ рамките на света, и герой, който има пълната (донякъде) свобода да се мотае из този свят и да прави каквото си иска в него. Гледната точка отново е от „трето лице“, с изключение на престрелките, при които камерата ще е сходна по-скоро с тази на Фърст Пърсън шуутърите. Иначе Gun предлага дори своя алтернатива на автомобилите в GTA и това (логично) са конете. В играта тези прекрасни животинчета ще могат да бъдат използвани освен за придвижване на по-дълги разстояния, така и за по-екшън наситени преследвания, съпроводени със стрелба на поразия.

Апропо, като си говорим за прилики с други игри, новото творение на Neversoft ще включва и своя собствена

версия на прословутия „bullet time“, този път кръстена „quickdraw“ (по името на добре познатите ви от уестърните огнестрелни дуели). Всъщност това дори не е първата игра, посветена на Дивия Запад, в която виждаме нещо подобно. Препоръчвам ви (в случай че не сте го сторили вече) да обърнете по-

баващото внимание на нещо, наречено Red Dead Revolver.

И тъй – поредният GTA клонинг, или нещо ново и интригуващо, по-скоро използващо утвърдени елементи? Окончателния отговор очаквайте в следващия брой, когато ще е готово и ревюто на играта, но засега бих могъл да

ви кажа как изглеждат нещата дотук. Всъщност, за всяка от споменатите по-горе, изпитани формули, Gun ще се опита по-скоро да предложи своя собствена „версия“.

Преди всичко – историята. Докато в GTA тя е по-скоро „колкото да не е без хич“, авторите на Gun обещаваат драматизъм и дълбочина от пропорциите на Metal Gear Solid. Между другото, играта ще бъде нашарена в типичен MGS стил с безброй междинни анимации, които да „придвижат“ историята напред, като ви подават поредното ново „парче“ от нея.

Gun ще разчита също така доста повече на престрелките, предлагайки доста по-усъвършенствана система за управление и прицелване. Това се дължи като цяло на доста по-„мисионно“ ориентирания геймплей на играта. Ще рече, че въпреки свободата, която предлага, всичко в Gun ще се върти до голяма степен около „готовите“ мисии. В играта ще има и повече от задължителните незадължителни „сайд квестове“, разбира се, които на всичкото отгоре май ще са доста по-разнообразни от тези в GTA.

Та с две думи – Gun като нищо може да се окаже една от най-приятните изненади на годината. Още повече, че както уточниха вече Neversoft, това издание на практика представлява само първото „парченце“ от света, който те смятат да създадат около марката „Gun“. Всичко това, при условие, че първата игра продаде нужните бройки, де...





за всеки момент  
от живота



"PlayStation" и са западни търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. "PS2" е западна търговска марка на Sony Corporation. Всички имена на продукти, имена на издатели, марки, търговски марки, апаратури и съставки са техните собствени. ©2005 Sony Computer Entertainment Europe. У/или заштитен авторски материал на съответните им собственици.



$$\textcircled{4} \text{ игри} + 1 \text{ конзола} = \textcircled{5} + 1 \text{ DVD филм} = \textcircled{6}$$

456 ЛЕВА

Търсете в Технополис, Техномаркет  
Промоцията важи до изчерпване на количествата.

PlayStation®2





Нека първо да уточним нещо, което феновете на Pro Evo и без друго знаят чудесно. Играта, на която е посветено това ревю, е категорично, ама много категорично, най-добрият футболен симулатор, създаван някога. При цялата си лъскава опаковка, при всичките си лицензи и дори при не лошите си геймплей хрумвания, FIFA 2006 не е дори близо до изживяването, което може да ви достави Pro Evolution Soccer 5. Всичко това при условие, че сте истински футболни фенове, а не просто запалянковци, разбира се.

Логично е, при такова крайно изказване, да ме попитате за доводите ми. Те могат да се съберат – я да видим – в едно единствено изречение. Ето го и него – „Докато FIFA винаги се е опитвала да ви покаже футбола (при това в неговия най-бляскав вариант), идеята на Pro Evo винаги е била да ви позволи да почувствате този най-популярен в света спорт“. За мен в това (сравнително) кратко изречение е казано всичко. И все пак нека опитам да ви кажа повече по въпроса, докато си говорим за Pro Evolution Soccer 5. Преди всичко, ако сте от оне-

зи „фенове“ на поредицата, които очакват главозамайващи нововъведения, то значи просто не сте нейни фенове. Да се променя нещо генерално в един почти (много почти) перфектен геймплей, който KCET шлифоват вече повече от седем години, би било напразно светотатство. Всъщност, тук му е мястото да сваля за пореден път шапка на създателите на поредицата и особено на издателите Konami за куража, който не загубиха през годините. Докато Electronic Arts ни бомбардираха година след година с нови лицензи, нови концепции, нови

бомбастични рекламни кампании, и като цяло се занимаваха преди всичко със захаросването на FIFA, Konami не отстъпиха и на милиметър от своята собствена концепция – да създадат най-реалистичния, най-завладяващия футболен симулатор, пък после (евентуално) да му мислят за лустроване. Е, в Pro Evo 5 има повече „лустро“, от кое да е предишно издание на поредицата. Този път например лицензираните отбори, между които имена като Челси и Арсенал, са не един и два. И все пак и думата не може да става за лицензиране, дори сходно с мащабите на FIFA.

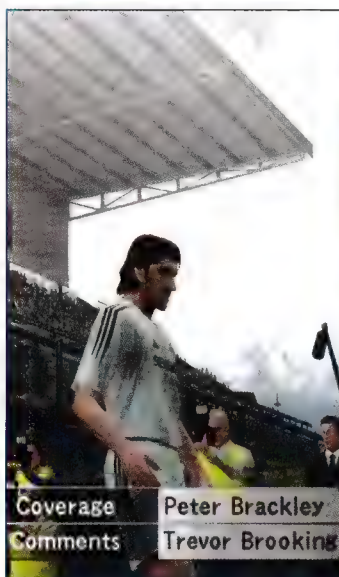
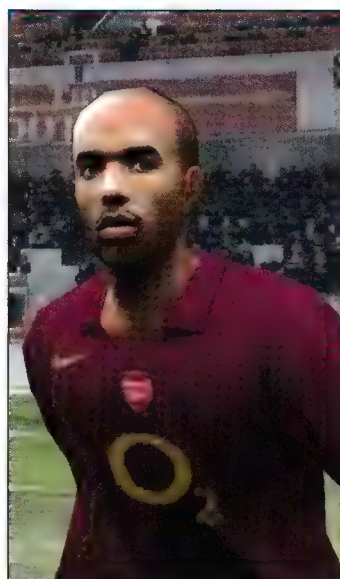
Графиката. Тук вероятно ще чуем какви ли не мнения, не едно и две от които ще превъзнасят убийствената визия на FIFA. Повечето от хората с подобно мнение дори не знаят за какво говорят. Те обикновено се подвеждат по детайлността на моделите на играчите, която определено играе доста символична роля като фактор за удоволствието от играта. Моделите на Pro Evo 5 в никакъв случай няма да ви разочароват. За сметка на това, просто няма друга спортна игра с по-добре изпипани и по-реалистични анимации.

Още по-важно обаче е за какво се ползват тези анимации. Ето тук именно е истинската „перла в короната“ на PES 5. Никога до момента не е имало футболен симулатор, който да „реагира“ толкова адекватно не просто на вашите действия, но и на всяка, абсолютно произволна ситуация, която би могла да възникне на терена. Каквото и да се случи, по-колкото и невероятни начини да рикошира топката, както и да се сблъскат играчите (било то във въздуха или на земята, със или без топка), Pro Evo 5 реагира мълниеносно като просто поддържа най-невероятната симулация на реален футбол, правена някога. Един господар знае само колко всъщност са факторите, включени в това безспорно сложно уравнение. Физична симулация на топката, физически възможности, тегло и ръст на играчите, ме-

# PRO EVOLUTION SOCCER 5

РЕЙТИНГ  
98/100

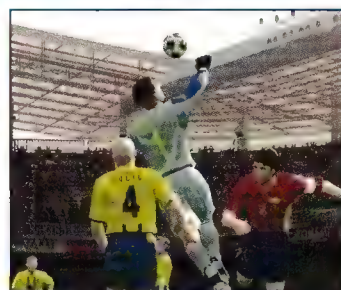
издател: Konami | създател: KCET | жанр: Football Sim





теорологични условия... списъкът може да продължава и продължава. Но списъкът в случая не е важен. Важното е, че когато „излезеш на терена“ на тази игра, тутакси разбираш, че ти се предлага един свят, в който няма единствено правилни решения. Всичко е толкова реално, колкото може да бъде истинска една игра в наши дни. Дори най-добрите футболисти в PES 5 са сякаш живи хора, а не някакви безпогрешни клонинги. Избързайте за част от секундата с удара си, задръжте бутон (така в играта се контролира силата) мъничко повече и вашият Роналдиньо ще запрати топката метър и половина над напречната греда. Опитайте да накарате Зиган да изпълни някаква наистина „нечовешка“ маневра с топката и футболистът с най-невероятния грибъл ще се провали като аматьор от трета дивизия. Тези виртуални футболни звезди са удивително точни копия на своите първообрази от реалния живот, но едновременно с това са и „просто хора“. Коемо ще рече, че и техните почти извънземни възможности си имат своя лимит.

Задълбах толкова именно в това разяснение, защото то важи за Pro Evolution Soccer 5 като цяло. Ако работех за маркетинг отдела на Копати, щях да предложа подобен слоган за рекламната кампания – „Нереално реална“. Защото именно такава е тази игра – реалистична до степен, която те кара буквално да зяпваш на моменти. Трябва да уточня, че в случая реализмът стига дотам, че управляваните от изкуствения интелект футболисти (ваши и особено тези на противника) са също толкова истински. Или с други ду-



ми – те също грешат, при това по един агски убедителен начин. За мен поне беше невероятно усещането да се озова в игра, която (почти) „не чийтва“. Дори на високите нива на трудност тя е едновременно безмилостна както към вашите, така и към своите естествено изглеждащи грешки.

Хубаво де, защо все пак реших да отделя именно на тази игра двойно повече място от

обичайното? Това ли е най-великото заглавие, създавано някога? Не, не мисля. По-интересното в случая е друго. Pro Evolution Soccer 5 е живото доказателство, че в този бизнес има още хляб както в добрите идеи, така и в тяхното старателно отстояване и прилагане.

Тази игра доказва също, че истината не е в създаването на все по-лъскави, лишени от съдържание игри. Тъкмо об-

ратното – има смисъл години наред да се гради и усъвършенства правилната концепция. За мен поне, Pro Evo 5 показва недвусмислено и една от ключовите посоки, в които ще се развива гейминг изживяването като цяло – реализъм. Реализъм не в смисъла на „не се играе“, а реализъм като точно възпроизвеждане на действителността. Е, мисля, че всичко това си заслужава (поне) две страници.

КОМПЛЕКС

ПЕЙНТБОЛ  
МАНИЯ

0888 123 321

www.paintballmania.bg





DS

PREVIEW | PREVIEW



# MARIO KART DS

издател: Nintendo | създател: Intelligent Systems | жанр: Kart Racing

Сигурно някой би поспори, но според мен всички в аркейд рейсинг игрите започна именно със Super Mario Kart за SNES. В последвалите години тази геймплей формула претърпя безброй превъплъщения, повечето от които си бяха най-безогледно плагиатство. Но така или иначе никога не успя дори да се доближи до уж ултраелементарния, а всъщност – гениален дизайн на Super Mario Kart.

Nintendo, разбира се, никога не са оставяли добрите си идеи на произвола на съдбата. Първото завръщане на тази класическа концепция беше госта добре приетата Mario Kart Super Circuit за GBA (близка до SNES „оригинала“), последвана от Mario Kart Double Dash за Game Cube.

Всъщност авторите на Double Dash дори се бяха опитали да освежат леко формулата с нововъведения от сорта на включването на двама „пилоти“ на „състезателен болид“. Напомням това, само за да уточня, че в най-новото засага попълнение в поредицата, Mario Kart DS, представява по-скоро завръщане към доброто старо време на Mario Kart 64. Какво друго да очакваме от тази игра?

Както вече споменах, базовият геймплей е оставен почти непроменен. Повечето от добре познатите ви оръжия също са отново в действие – банани, черупки от костенурки, мълнии и т.н. Героите също ще са онези от доброто старо време – Марио, Пийч, Уарио, Тоуг, Луиги, Баузер,

Донки и прочее. Колкото до самата нагпревара – аз поне силно се надявам отново да ни очаква онази ултра прилепчива комбинация от аркейд и учудващо сериозен на моменти реализъм.

Най-сериозното нововъведение, разбира се, се нарича „онлайн игра“. Благодарение на WiFi функцията на DS вече можете да пробвате силите си в Интернет (стига да разполагате и с Интернет достъп и безжичен хъб) или пък с приятели, които имат свой DS и разбира се, да са в рамките на безжичния обхват. Всъщност, ако се възползва от даунлоуд услугата на Nintendo, вашата компания ще може дори да се позабавлява в мултиплеър режим само с ед-

но-единствено копие на Mario Kart DS.

Новата игра ще включва над 30 писти, сред които и някои от класиките от времето на Mario Kart 64 и дори споменатия по-горе Super Mario Kart за SNES. Не са пропуснати и някои от най-оригиналните трасета от Mario Kart Super Circuit и Mario Kart Double Dash. Всичко това превръща DS версията едва ли не в нещо като енциклопедия на поредицата.

Колкото до графиката, не бързайте да си вадите заключения от публикуваните скрийншотове. Както чудесно знаят феновете на преносимите конзоли въобще, единственият правилен начин да прецениш една подобна игра, е като я видиш на дисплея на собствената си конзола.









## DEXTER'S LAB

## Стани турчин в Amazon

Водещата онлайн книжарница Amazon.com стартира нов проект, който дава възможност на желаещите потребители да добавят по някой и друг долар кредит към своите потребителски акаунти. За целта трябва да отговорят на въпроси, които са неразрешими за автоматичните анализиращи роботи. Например коя от няколко посочени снимки представя най-добре фасадата на магазин в Южна Дакота. Заплащането се определя от спецификата на задачата и варира от два-три цента до малко под долар на парче. Разрешаването може да ви отнеме от минути до няколко часа. Наименованието на проекта (Mechanical Turk) идва от едно фалшиво "изобретение", което през деветнадесети век е предизвиквало голям шум, а именно – манекен на механичен турчин, който играе шах. Разбира се, всичко е било илюзия и "изкуствената интелигентност" на машината се е осъществявала с помощта на скрит в нея човек.



## Живи надгробни паметници

Поредното приложение на генетичните модификации обещава да създаде не по-малко паника от всички предишни. Става въпрос за въвеждането на ДНК от починал човек в растителни клетки, от които да се получи разсад и да се отгледа дърво. То ще носи в себе си генетичната информация на починалия. От компанията Biopresence, която предлага нестандартната траурна услуга, обясняват, че модификацията се прави така, че не повлиява на вида на растението, нито да доведе до мутации в неговите наследници. Просто човешката генетична информация ще съществува записана в аминокиселините на дървото. Замяната на мрачен гроб за бук, носещ духа на любимия човек, ще се търгува за около \$35 000 и както можете да предположите, предизвиква доста бурни реакции сред широката общественост. Най-наивните поддръжници на Biopresence, пък се надяват "живите паметници" да им осигурят възможност за нов живот след време, когато технологията напредне достатъчно, за да може генетичната информация да бъде извлечена и използвана за възкресяването им.

## Още две крачки към оптичния компютър

Две нови изобретения в областта на оптоелектрониката може да се окажат ключови към създаването на оптичен компютър – утоличната машина, работеща с чиста светлина, която се очаква да е в порядъци по-бърза от съвременните компютри. Първото изобретение е свързано със създаването на високотехнологична среда, в която светлината да забавя своята скорост. Колкото и парадоксално да звучи, именно забавянето на светлината ще помогне за постигане на нови високи скорости при пренос и обработка на информация. Изобретението ще позволи лесно буфериране и управление на носената информация, без преход към електронни елементи и без преобразуване на светлинните сигнали в електрически. Най-близката перспектива е възможност за създаване на изцяло оптични мрежови маршрутизатори (рутери), които да разпределят каналите от информационните потоци на оптично ниво без опто-електронно преобразуване. Второто изобретение представлява трансмитер, който може да предава оптични сигнали със скорост 100 гигабита в секунда. Тези комуникации ще са възможни на малки разстояния – в рамките на един чип, или за комуникация между модулите на гънната платка. Те ще осигурят високоскоростни канали за връзка между отделните електронни компоненти. Все още е рано да се говори за изцяло оптичен компютър. Изчислителните процеси остават подвластни на електрониката. Но оптиката ще заема все повече ключови места, свързани с комуникацията и преноса на големи количества данни за минимално време.

## ЭНТРОПИЯ

## Геймър си купи космическа станция

Известен геймър оглави класацията за виртуална покупка с реални пари. Джон Джейкъбс, известен с ника Neverdie, заплати \$100 000 (сто хиляди долара!) за виртуална космическа станция в съществуващия само в електронен формат свят – Ентропия. Тя се намира на далечната планета Калипсо, на която има два континента, с големи, населени и непрекъснато нарастващи градове. Станцията, която ще се нарича на името на своя собственик Club Neverdie, ще бъде построена в разположен наблизко астероиден пояс. Защо Club? Защото Джон Джейкъбс е решил да я превърне в нощен клуб. Сигурно ви напушва смях, но в измисления свят на Ентропия има около двеста тридесет и шест хиляди регистрирани потребители, фрашкани с виртуални, но конвертируеми ентропийски долари, а Неумирация има съвсем ясна бизнес стратегия. Той смята да кани известни и съвсем истински DJ-и и да прави огромни виртуални купони в Ентропия. Искате да е първият, който ще изведе шоу бизнеса от залите и стагионите и ще направи концерт на космическа станция. Respect, bro!





## ДОБРИ НАМЕРЕНИЯ

## Sony вече прекалиха

Това са думите, публикувани в блога на Марк Русинovich, известен Windows програмист, направил анализ на начина, по който работи най-новата антипиратска система на музикалната компания. Причината за неговото недоволство е, че системата XCP (Extended Copy Protection) използва методи, присъщи изключително на компютърните вируси.



Програмното решение е създадено от британската компания First 4 Internet и без предупреждение модифицира файлове от Windows операционната система, с цел да прикрие файлове от собствената си инсталация. Процесът на деинсталиране е изключително усложнен – изисква допълнителен даунлоуд на деинсталиращ софтуер от сайта на производителя. А при опит за ръчно премахване (което напредналите потребители няма причина да не правят), може да се стигне и до повреда в самата операционна система.

От Sony защитават правото си да охраняват своята интелектуална собственост и привидно не намират нищо лошо в използвания начин. Но явно не са съвсем убедени, защото в набързо издадената последна версия на софтуера XCP, спорната технология е премахната.

## Google продължават сканирането на книги

След временно прекратяване през август проектът на Google за създаване на огромна онлайн библиотека отново набира скорост. До 2015 г. създателите на най-популярната Интернет търсачка смятат да са дигитализирали милиони книги от четирите най-големи американски библиотеки, както и от тази на университетския град Оксфорд във Великобритания. За потребителите това ще означава достъп до любимите им четива по всяко време и на всяко място, както и невиджани досега възможности за търсене и справки. Но за авторите и издателите, инициативата на Google може да се възприеме като заплаха срещу авторските им права. В резултат, в момента има две дела, заведени независимо срещу Google от Асоциацията на американските издатели и от Авторската гилдия. Основните възражения са, че Google не питат за разрешение за всяка книга, която искат да обработят. Вместо това – гаданата отсрочка бе, за да могат издателите и авторите да представят списък с книгите, които не желаят да бъдат цифровизирани. Времето изтече и въпреки двете дела, проектът е възобновен. В момента Microsoft и Open Content Alliance (организация, поддържана от Yahoo) също работят за създаване на свои онлайн библиотечни услуги, но за разлика от Google, те се придържат само към общодостъпни текстове без авторски права.

## Spybot в WarCraft

Компанията Blizzard е обвинена в шпиониране на компютрите на четири милиона потребители, играещи World of Warcraft. Причината е в приложението The Warden, което трябва да следи за коректността на играта и да не позволява използването на кракове, хакове, ботове и други пособия. Софтуерният анализ на "пазителя" обаче, е показал някои доста обезпокоителни резултати. Програмата проверява заглавията и части от съдържанието на всички отворени приложения и прозорци. Софтуерният инженер Грег Хоглът първ алармирал за странното поведение на софтуера на Blizzard, след като открил в нея мейлове на хора, с които си пишел в момента по MSN, убагдреси на сайтове, които е отворил, и друга деликатна информация от работещите в момента приложения.

В своя защита от Blizzard настояват, че събираните данни не се използват за нищо, което да застраши неприкосновеността на личната информация на потребителя. Освен това повечето играчи имат доверие на Blizzard (на които така или иначе доброволно са дали достатъчно информация, още докато са им плащали с кредитна карта за играта) и са напълно доволни от "пазителя", защото той им осигурява честна игра. Нещо, което е голям проблем в онлайн игрите и което е конкретната причина за неуспеха на Интернет Версията на Diablo II. Най-добрият начин да предпазите данните си от WarCraft е да не стартирате други приложения по време на играта. По принцип точно това препоръчват горещо и от Blizzard, основно с оглед на производителността.



## НАПРАВИ СИ САМ

**modreactor.com**

През ноември стартира нов български сайт за моддинг. Понятието няма общо с модата, modding – това са модификации на компютърни компоненти, предимно кейсове, с цел добиване на маниашка визия, приближаване към стила на хардуера в любими игри (Doom III, Half Life), отразяване на текущи събития като Хелоуин, или просто за маймап.



Сайтът е изграден изцяло на доброволни и любителски начала и материалите в него ще са само на български. Целта му е да се представят най-добрите световни постижения, както и да се обедини и окрупни обществото на българските модъри. Дори и да не сте склонни да превърнете кутията на компютъра си в нещо приличащо на Recycle Bin за радиоактивни отпадъци, една бърза разходка из галерията на сайта ще подобри настроението ви и ще ви даде идея ако сте от по-смелите.



Кутията на персоналния компютър претърпя няколко основни промени през 20-годишния период от IBM PC до днес. Първоначално кутии бяха „легнали“ (Desktop) и мониторът (който тогава беше доста по-малък и по-лек от компютъра) се поставяше върху тях. По времето на процесорите 386 започнаха да се появяват „изправени“ (Tower или по-скоро Big Tower) кутии, които по-късно станаха масови и намалиха размерите си (Mini Tower). С навлизането на ATX стандарта (широки и къси вместо тесни и дълги дънни платки) масовата кутия стана малко по-голямата Middle Tower, а в Mini Tower влизаха само MicroATX (и съответно FlexATX, MiniITX и т.н.) дънните платки.

колко USB, COM, LPT, звук и т.н.), поддръжка на най-мощните процесори и достатъчно места за дискови устройства (едно вътрешно 3.5" за твърд диск, едно външно 5.25" за оптично устройство и едно 3.5" външно за четец на Flash карти или за флопи. Shuttle не само създадоха SFF сегмента, но и продължиха да го развиват – една от първите системи за термичен трансфер, специални захранвания с по-малки размери, допълнително второ вътрешно 3.5" място, RAID, SLI (двукратков видеоускорител), WiFi LAN и въобще всяка нова технология. Всичко това естествено е постижимо и при обикновените компютри, но SFF моделите са с доста по-привлекателен външен вид (на

## SFF: Small Form Factor

Разширяването на сферата на приложение на персоналния компютър обуслови и разнообразяването на външния вид на машините. Корпоративните компютри днес се предлагат в кутии с намалени размери (и минимални възможности за разширение), които могат да стоят както легнали, така и изправени. Масовият домашен компютър продължава да бъде Tower, като в зависимост от желанията има най-различни причудливи извивки, може да има прозрачни капаци, целият да бъде прозрачен, да има световоди и ултравиолетови лампи и т.н. Преносимите компютри първоначално представяваха огромни куфари с вграден около 8" CRT дисплей, а днес са в познатата „Laptop“ форма, а се появяват и TabletPC и PDA-подобни модели. Отдавна се предлагат и екзотични модели като компютър, събран под клавишите на клавиатура, зад TFT монитор или в основата на TFT монитор. Основните недостатъци на почти всички подобни решения са ограничените възможности за разширение и слабите първоначални характеристики – бавни процесори и видеоускорители, малки твърди дискове и т.н.

### Shuttle XPC

Преди няколко години компанията Shuttle (известна дотогава главно с дънните си платки) започна да предлага първите SFF комплекти „Shuttle XPC“ – кутия с височина колкото половин Mini Tower и подходяща за нея дънна платка (разположена хоризонтално, а не вертикално както в нормалните „изправени“ кутии). Новото в случая беше това, че се използваха най-новите чипсети и въпреки ограниченото пространство компютърът почти по нищо не отстъпваше на по-масивните модели – два разширителни слота (по онова време – AGP и PCI), всички стандартни входно-изходни портове (ня-

гуизайна се обръща специално внимание, предлагат се различни цветове предни панели и т.н.), по-малки размери, по-тихи са (обикновено захранванията са само около 200-250W).

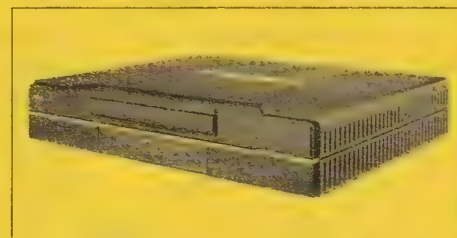
SFF комплектите постигнаха неочакван успех – точно в този период хората започнаха да добавят компютри към спалните и холовете си като средата в тези стаи предполага да се купуват по-ненатрапчиви (на външен вид и като работен шум) устройства, а не грамадни бели кутии.

Впоследствие много производители започнаха да предлагат подобни решения (Biostar iDEQ, MSI MEGA и т.н.). Появиха се различни варианти – с повече 5.25" външни места, с малки LCD дисплеи (за показване на различна информация – текуща песен, телевизионен канал, температура на процесора и т.н.).

SFF комплектите се харесаха на „компютърните ентусиасти“, тъй като благодарение на по-малките си размери се пренасят по-лесно по LAN-партита или до някой приятел (в случаите, когато предпочетете да не се възползвате от услугите на близкия геймклуб). Обикновено SFF комплектите струват малко повече от обикновена кутия и дъно с подобни характеристики.

### Media Center

Появата на Windows XP MediaCenter Edition даде на персоналните компютри възможности за гледане и запис на телевизия, Time-Shifting (едновременно записване и гледане на даден канал с възможност за пауза, докато записът продължава и съответно „отлагане“ на гледането или прескачане на рекламите), Scheduled Recording (автоматичен запис на предаването през определен период от време или ако любимият ви канал се поддържа от софтуера – в зависимост от телеви-



зионната програма) и т.н. Всичко това е възможно и с други софтуерни продукти (някои от които и по-добри), но включването на тези функции във версия на най-разпространената операционна система включи и големите PC производители (например HP) в надпреварата за „Home Theater PC“ (HTPC) сегмента.

Легналите кутии с намалени размери предназначени за офис компютри (т.н. Barebone) като габарит приличат на VCR (записващо видео), но на практика тръгващо се пригаждат за MediaCenter поради липсата на достатъчно PCI слотове или неподходящи основни компоненти (стари модели чипсети от нисък клас).

Заедно с типичните SFF комплекти някои производители започнаха да предлагат и MediaCenter модели (ASUS DigiMatrix, ABIT DigiDice). Shuttle нямаха подобен продукт, но наскоро бе обявено Shuttle XPC M1000.



## XPC M1000

Първото MCE XPC е с Pentium M процесор (740/1.73GHz, 533QPB, 2MB кеш) – нещо характерно за този клас компютри, за които производителността е на второ място след децибелите (ниска консумация и малък шум – в противен случай, компютърът звучи като турбина на самолет, всички специални ефекти на холивудските продукции отиват на кино). M1000 не е само „комплект“ от дъно+кутия, а цял завършен компютър – с твърд диск, клавиатура, софтуер (и цена около 2000\$). На външен вид пасва добре в обкръжението на Dolby усилватели, широкоекранни телевизори и т.н. Операционната система е WinXP MCE 2005 UR2 (Update Rollup 2). Новото в UR2 е поддръжката на до 4 TV тунера (2 аналогови и два за цифрова телевизия с висока разделителна способност – HDTV) и нов режим на „заспиване“ – away.

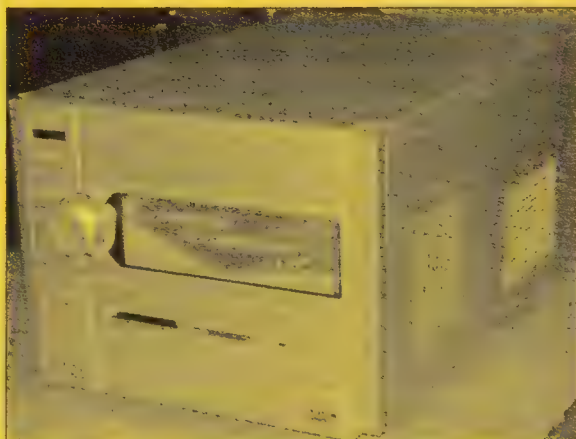
Системата се „събужда“ от състояние away за по-малко от 5s (съпоставимо с времето за включване на кой да е DVD плейър). Бързината се дължи на това, че компютърът въобще не изключва при away режима – просто се спират видео и аудио изходите (консумацията спада само с около 3W спрямо активното ненаатоварено състояние). Видеоплатката, избрана от Shuttle, е PCIe GF6600LE с 256MB и като нейна отличителна характеристика следва да се отбележи PureVideo поддръжката (подпомага преобразуването на видеоизображенията – от 4:3 към 16:10, от презредова към поредо-

ва развивка, DVD/MPEG2 декодиране и т.н.). M1000 има пет вида видеоизходи – компонентен (3x RCA), композитен/S-Video, DVI и VGA. M1000 идва и с две PCI тунер платки (т.е. може едновременно да се гледат/записват две програми) от AverMedia – едната от които има и FM радио тунер. За озвучаването се използва SB Live! 24bit чип, поддържащ до 7+1 колонки (8x RCA куплунги, SPDIF оптични вход и изход и коаксиален изход). Твърдият диск е 250GB, а на предния панел е предвидено място за вкарване на 2.5" USB2.0 „чекмедже“ за преносими дискове. Оптичното устройство е двуслойна DVD записвачка (4x, лаптоп модел). В комплекта са включени MCE дистанционно и малка безжична клавиатура (за съжаление инфрачервени, а не RF или Bluetooth, но такива са изискванията на Microsoft). Мрежовата свързаност се осигурява от един Gigabit Ethernet (10/100/1000Mbps) контролер и един WirelessLAN 802.11b/g (2.4GHz, 11/54Mbps).

Отпред са изведени USB и FireWire портове, жакове за слушалки и микрофон, гнезда за повечето видове Flash-карти и 2.5" информационен дисплей. За да се спести място, RAM паметта е в модули SO-DIMM (за лаптоп), което води до малко по-високи цени при настройка. Фабрично M1000 идва с 512MB (двата му слота са заети с модули по 256MB). Като цяло първото MediaCenter XPC изглежда добре окомплектовано, въпреки че би било добре да има и Bluetooth поддръжка. Ако продажбите потръгнат добре, може да се очаква, че Shuttle ще започнат да предлагат и варианти със Socket754 (Mobile A64, Turion64) и евентуално модели без твърд диск, процесор, памет и т.н. (така че всеки да си сложи каквито предпочита).

## VIA ApeXtreme

VIA отдавна се опитват да наложат своите C3 процесори (в комплект с подходящ чипсет) като основа за малки домашни мултимедийни компютри. В крайна сметка различните инициативи като EPIA, Eden, NanoITX и т.н. успяват да намерят приложение само в ограничена част от индустриалните компютри (къ-



дето повече се набляга на стабилност, прахо- и водоустойчивост и т.н.). Основният проблем е в производителността. Предстои да видим дали той е решен при новите VIA C7 процесори.

В един момент VIA обявиха, че техните чипове ще се използват в „телевизионната игра“ (т.е. конзола) VIA ApeXtreme, базирана на платформата „Glory Game“. Оттогава мина доста време, а готов продукт така и не се появи.

## Set-top Box

На пазара се появяват множество DVD рекордери с твърд диск или направо HDD рекордери с Ethernet връзка. Повечето от тях имат функции, подобни на WinXP MCE, но естествено при тези продукти се губи пълната PC функционалност (което може би е предимство от гледна точка на улеснената поддръжка). Някои MediaCenter PC-та, от друга страна, поставят в своите BIOS Embedded Linux дистрибуции (за съжаление не и M1000). По този начин се избягват недостатъците на „тежката“ WinXP MCE система и потребителят има достъп само до основните мултимедийни функции (телевизия, радио, DVD, CD, MP3 и т.н.).

Също така с навлизането на платените канали и HDTV някои кабелни (и сателитни) оператори предоставят на клиентите си Set-top Box, който, освен че декодира сигналите, предоставя и някои характерни MediaCenter функции.

Стоян Спасьев



Вминалия брой описахме част от настройките на системния BIOS, а именно Main Options и Advanced Options. Споменахме и някои неща за овърклокването (най-вече защо няма смисъл да се прави при съвременните компютри). Сега ще разгледаме останалите настройки, които са не по-малко Main и Advanced, но засягат повече допълнителните модули, управлявани от дъното.

### Integrated Peripherals

Този раздел съдържа настройки за вградените в дънната платка периферни устройства, като портове, звукова карта и мрежа. Хубаво е да забраните всички неизползвани портове на компютъра си, тъй като те могат да заемат значителни системни ресурси.

**Primary VGA BIOS:** Използва се, когато имате инсталирани две видео карти – AGP и PCI. Тук указвате коя от тях е главната и коя е второстепенната. Обикновено правилният отговор е AGP.

**USB Controllers:** Разрешава и забранява използването на Universal Serial Bus (USB) контролери и определя конкретния използван стандарт – USB 1.1, или поддръжка за USB 1.1 и 2.0 едновременно. Втората опция е по-универсална.

**USB Legacy Support:** Ако използвате USB клавиатура, трябва да разрешите

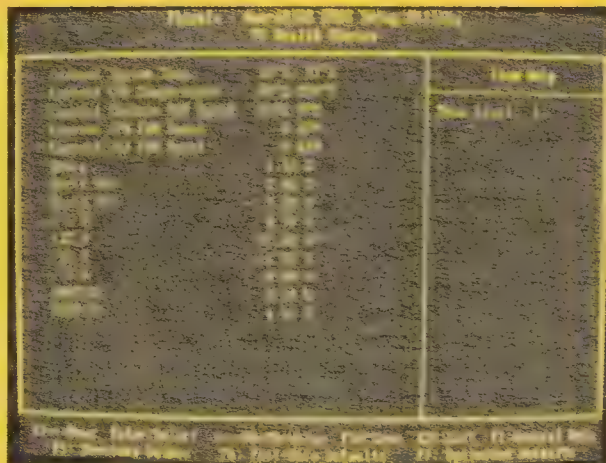
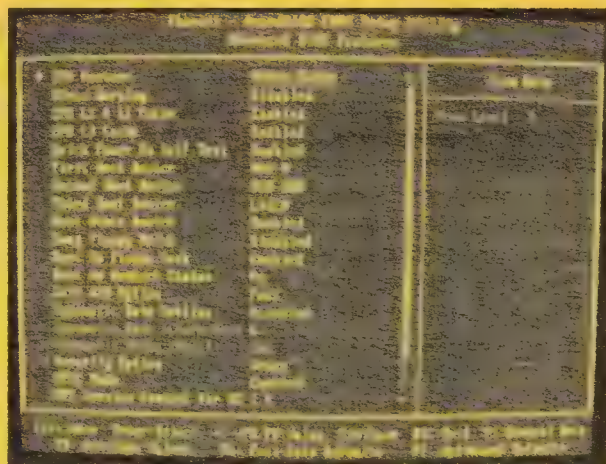
**Floppy Disk Access Controller:** В България все още се продават компютри с дискетни устройства. Но все по-рядко.

**Onboard Serial Port 1/2:** Сериите портове на компютъра – забранете тези, които не ви трябва. Ресурсите, които заемат, са ценни и изчерпаеми.

**UART2 Use As: UART** (Universal Asynchronous Receiver/Transmitter) е чип, който буферира серийния порт и позволява по-големи скорости на трансфер. Всеки сериен порт в компютъра ви е свързан с такъв чип. Някои дънни платки предлагат и изход за инфрачервен интерфейс, който по характер е сериен и използването му също се настройва от това меню.

**Onboard Parallel Port:** Паралелният порт, към който се свързват по-старите принтери. Новичките предпочитат USB. Ако не го ползвате – непременно Disable.

**Parallel Port Mode:** В слу-



## BIOS за начинаещи – 2 част

тази опция, за да можете да ползвате клавиатурата под DOS, или преди зареждането на операционната система. Също така, ако опцията не е разрешена, няма да можете да влезете в BIOS и... няма да можете да достигнете до нея, за да я промените. Странно, нали? Ще трябва еднократно да използвате обикновена клавиатура.

**USB Mouse Support:** Както горното, но се отнася за USB мишки.

**Onboard AC97 Audio Controller:** При допълнително инсталирана звукова карта или ако нямате колонки или слушалки, най-добре забранете тази настройка. Това ще ви освободи ресурси и ще ви спести евентуални конфликти. Но ако ползвате вградената звукова карта – сложете го на Enabled.

**Onboard AC97 Modem Controller:** Ако нямате вграден модем, или ако не го ползвате – най-добре го забранете.

**Onboard LAN:** Позволява ви да забраните вградената мрежова карта (ако има такава). В случай че имате, но не я ползвате, също е добре да я забраните.

**Onboard 1394 Device (Firewire):** Някои компютри имат вграден Firewire порт. Ако нямате такъв или нямате съвместими устройства – Disable.

чай, че имате инсталиран принтер или друго паралелно устройство, трябва задължително да настроите тази опция на EPP (enhanced parallel port) или ECP (enhanced capabilities port). EPP, когато имате само едно устройство, а ECP ако едно за друго са навързани повече паралелни устройства (като външен Zip драйв, скенер, принтер, лентово устройство).

**ECP DMA Select:** Назначаване на DMA (Direct Memory Access) канал, ако използвате ECP.

**Onboard Game Port:** При наличие на джойстик или MIDI-клавиатура – разрешете го. Ако не – забранете го. Ако не сте сигурни – Disable.

**Onboard MIDI I/O:** Musical Instrument Digital Interface (MIDI) е стандарт, по който музикални инструменти и компютърен хардуер си комуникират. Ако нямате намерение да използвате MIDI-клавиатура или синтезатор – можете да го забраните.

**Onboard MIDI IRQ:** Определяне номер на прекъсване за MIDI интерфейса.

### Power Management Settings

Това са настройките, касаещи управлението на електрическата консумация. Тук се допускат най-много грешки, макар

и не най-страшни. В резултат от лоша конфигурация компютърът може да не успява да се изгаси правилно, или да има неочаквано поведение при Standby или Hibernate режими. В операционната система Windows има вградени процедури за управление на консумацията, които най-често си пречат с тези от BIOS-а. Така че, ако сте с Windows, по-добре изключете големите опции и оставете операционната система да се оправя сама.

**ACPI Suspend to RAM:** ACPI означава Advanced Configuration and Power Interface и представлява система от правила и изисквания към управлението и храненето на периферни устройства. Когато опцията Suspend to RAM (понякога обозначавана и като S3/STR) е включена, компютърът консумира по-малко ток в Standby режим. Но за да работи, трябва всички свързани с компютъра устройства да са ACPI-съвместими. Изключете тази възможност, само ако имате проблем с използването от Standby.

**Video Off Method:** метод за изключване на монитора. Опцията DPMS (Display Power Management System) остава управлението в ръцете на BIOS-а. Blank Screen прави екрана черен – да се използва само със стари монитори, които нямат вгра-



дени системи за контрол на електропотреблението. V/H SYNC Blank прилича на Blank Screen, но изключва напълно процесите на вертикално и хоризонтално сканиране. Ако компютърът и мониторът ви са били произведени през последните четири години, оставете на DPMS.

**HDD Down in Suspend:** автоматично изключва харддиска при влизане в Suspend режим. По принцип тази опция трябва да се контролира от Windows, но ако дискът ви продължава да върти и в Suspend – разрешете я. Иначе оставете на Disabled.

**PWR Button < 4 Secs:** В ATX компютрите захранването се изключва след задържане на Power бутона за повече от 4 секунди. На това място в BIOS-а можете да изберете какво да се случва след по-кратко натискане. Възможностите включват изгасване или влизане в Suspend режим.

**Power Up On PCI Device:** Ако сте в голяма компютърна мрежа и понякога се налага компютърът ви да бъде включван за отдалечена администрация – разрешете го. Иначе не ви носи никакви изгоди.

**Wake/Power Up on Ext. Modem:** Още една опция за отдалечена администрация. Стартира компютъра при позвъняване на телефонна линия, включена към модема.

**Automatic Power Up:** Тук можете да настроите час, в който компютърът да се стартира автоматично всеки ден.

**AC Power Loss Restart:** Указания какво да се случи, когато отново дойде токът

след отпадане на захранването. Disabled остава системата изключена, Enabled я включва, а Previous State запомня какво е било състоянието преди токовите аномалии и го възстановява. За десктоп системи – най-добре оставете Disabled. В България токът рядко гасне само веднъж.

**Power On By PS/2 Mouse:** Ако изберете Enabled ще можете да палите машината само с движение на мишката (PS/2 – не USB). Това всъщност е една доста неудобна екстра и след първоначалния ентусиазъм, най-вероятно сами ще изберете Disabled.

**Power On By PS/2 Keyboard:** Малко по-добра идея от предишната – можете да събуждате компютъра с натискане на "Any Key" на клавиатурата (нали редовно четете вицовете за леймъри?). Ако имате комка – оставете на Disabled.

### PnP/PCI Configurations

Привидно много важна секция, но тя всъщност съществува само за съвместимост с по-стари и/или необичайни устройства. Повечето хора никога няма да изпитат необходимост да се ровят тук.

**Reset Configuration Data:** Може да се споменава и ESCD (Extended System Configuration Data). Компютърът събира информация и запомня настройките на устройства, които не са Plug and Play. Ако изберете Enable системата еднократно, ще изчисти запомнените настройки. Процедурата се използва при диагностика на компоненти, които отказват да работят правилно. След като изберете Enabled и напуснете BIOS-а, запомнената ESCD информация се изчиства, а настройката автоматично се връща на Disabled.

### Resources Controlled By:

Тук можете да се набъркате в разпределянето на прекъсванията (IRQ). Ръчното им определяне не е препоръчително, освен в случай на използване на стари устройства, които не са Plug and Play. Ако нямате такива архаични обекти в компютъра си – оставете AUTO (ESCD).

**IRQ Resources:** Тук се извършва самото разпределение на IRQ ресурсите, стига в предишното меню да сте избрали MANUAL. Можете да го използвате и за да смаете някой по-неопитен потребител/потребителка.

### PCI/VGA Palette Snoop:

Една загадъчна опция, която се използва само при наличие на допълнителни видеоустройства към графичната карта (MPEG енкогери,

например). Те не поддържат собствена цвятова палитра, а им е необходимо да "вземат назаем" такава от видеокартата. Настройката по подразбиране е Disabled. Ако имате устройство, което да изисква тази опция, най-вероятно в неговото упътване това ще бъде посочено изрично.

### Security Options

Посочените тук настройки трябва а) да държат далеч напратниците от компютъра ви и б) да държат далеч неразбиращите от BIOS-а ви. Недостатък е, че едно от първите неща, които начинаещите компютърни мании научават от приятелите си в клас, е как да анулират избраните пароли с помощта на специален джъмпер на гънната платка, или като изтръгнат батерията на BIOS-а. Само при заключена кутия можете да имате доверие на тези опции.

**Security Option:** Тук се указва типът на защитата. Първата опция е Setup и изисква парола за влизане в BIOS-а, а втората се казва System и ограничава достъпа до целия компютър.

**Set Supervisor Password:** Избор на парола за потребител, който ще може да ползва компютъра, да влиза в BIOS и да извършва сложни настройки.

**Set User Password:** Парола, различна от предишната по това, че има право на достъп до компютъра, но не и до BIOS настройките, с изключение на настройките за системна дата и час.

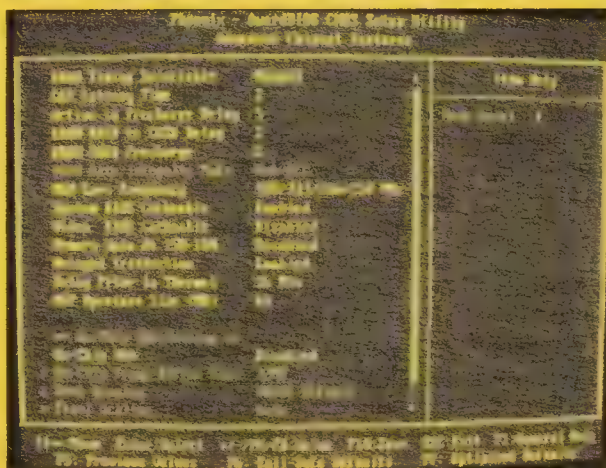
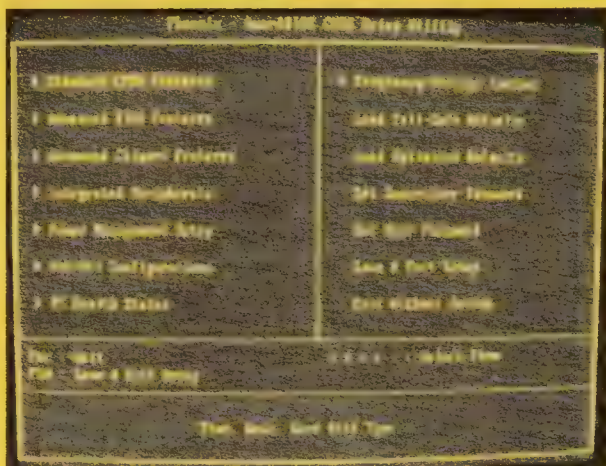
### Hardware Monitor Menu

Тук можете да видите, а в някои по-нови компютри и да контролирате, важни хардуерни параметри, като напрежение и температура на процесора, още скоростта на въртене на различните вентилатори. Могат да бъдат зададени лимити, над или под които машината автоматично да се изключва, с цел предупреждение от непоправими щети (като изгаряне на процесора, поради замърсен вентилатор).

Ако решите да промените тези параметри – направете внимателна справка с данните от производителя. Изучаването и добрата настройка на тази секция може да ви се изплати многократно при евентуални проблеми, затова е добре да отделите време и да разучите документацията.

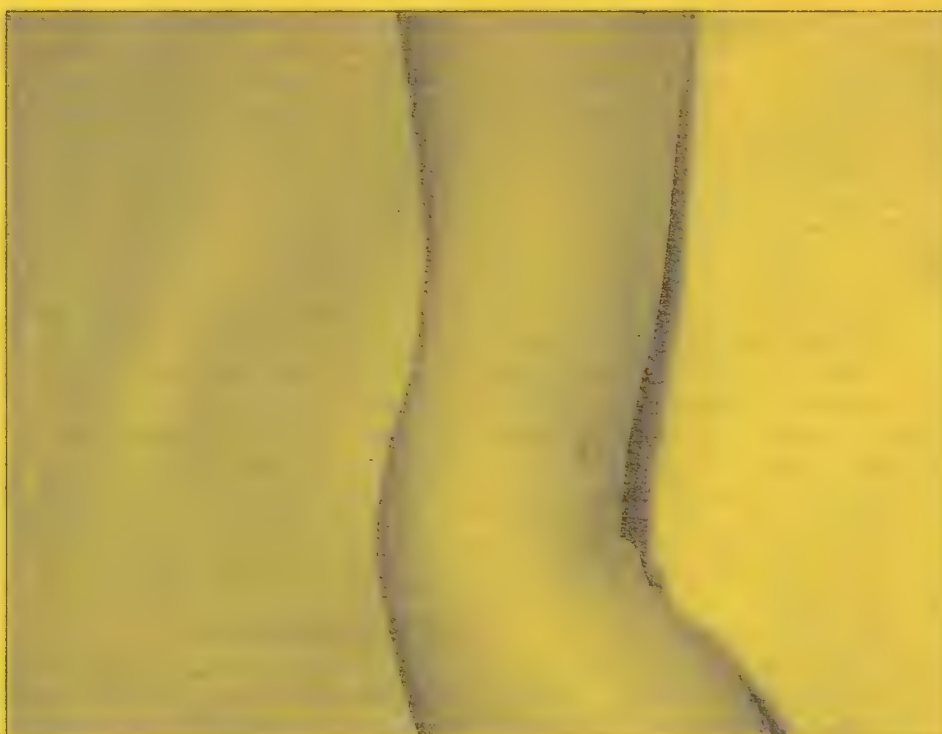
Поради голямото разнообразие от модели, има вероятност настройките във вашия BIOS да са различни от описаните. Някои да са напълно нови, а други съвсем да отсъстват. Въпреки това, надявам се, че за вас са останали по-малко загадки относно нещата, които се случват, след като натиснете <Del>, <F1> или <F2> (дори и това варира в зависимост от производителя).

(по материали от Tom's Hardware)





Днес живеем много повече в затворени пространства. Или го правим поне в случаите, когато притежаваме поне малко сиво вещество и се причисляваме като част от информационното общество – т.е. не пасем кози или не садим домати, без това да означава, че хората, които правят това, са лоши ли неразвити. Седим пред монитор основно. Или сме седнали някъде с книжка или лаптоп в ръка. Или може би дори мобилен телефон. Седим си значи, а тялото ни е подложено по този начин на невероятен стрес. Защото, мили деца, съвременният начин на живот крие неподозирани рискове за здравето ни. Не само за физическото, но дори и за психическото – кога за последен сте изписали думата „вече“ не като „вече“? В следващите редове ще ви опишем най-рисковите заболявания, които човек може да получи, седейки пред монитора. Внимавайте – със съвсем малко усилия можете да ги избегнете и да бъдете здрави.



## Заплахи за здравето пред монитора

### Тендовагинит

Няма нищо общо с Nintendo. Сухата дефиниция на това заболяване гласи: „Тендовагинитът представлява възпаление на влагалището на мускулните сухожилия. То може да бъде последица от проникване на бактерии от съседни гноини огнища, от нараняване, от продължителна травма и от пренапрежение на сухожилията. Най-често боледуват сухожилните влагалища в китките, пръстите и глезените. Различават се остра и хронична форма на болестта.“ Да си го кажем с прости думи – тендовагинитът поразява най-вече китките. Ако по цял ден цъкате с мишката, ако напрежението в ръцете ви никога не намалява, то сте изложени на риск. Алтернативните форми на седиене в стола пред компютъра също са предразполагащи към възпалителен процес. За да избегнете болката, раздвижвайте китките от време на време, като ги опирате върху масата, обърнати наопаки посока към тялото. Усещането е в известна степен болезнено, но ако не натискате много, можете и да не си счупите ръцете.

### SMS-изказ и схващане на палците

Колкото повече кратки текстови съобщения ви се налага да пишете, толкова по-причудливи стават формулите на изказа. Фаза едно е използването на 4-ки и 6-ци вместо „ч“ и „ш“. Следващата фаза е въвеждането на съкращения на думите до етап, в който думите се обозначават просто с буква. „Mn hbv txt, call posle“

всъщност означава: „Чудесен начин да се обосновеш в писмен вид, защо вече не искаш да си с мен, но ще може ли да се чуем по-късно по телефона, за да се разберем или за да се уговорим да се видим?“ От друга страна, SMS-изказът се определя и от половата принадлежност. Британско изследване доказва, че мъжете предпочитат подредената къса информация в текста, докато жените са склонни да изпращат и съобщения без точно послание. Пряко следствие от дължината на SMS-ите и положеното усилие за тяхното написване е болката в палците. Лечение срещу двете прояви на съвременната SMS-болест е говоренето по телефона, използването на истинската клавиатура на компютъра, ако наистина се налага или просто изпращане на съобщения, а не провеждане на чат през телефона.

### iPod последици

Притежаването на iPod крие в себе си опасности, неподозирани преди това. Никогато не сте се и замисляли, че, ако вече сте горд собственик на Nano и сте момиче, сигурно сте се сблъскали вече с риска от счупени нокти, когато се опитвате да го извадите от джоба на панта-

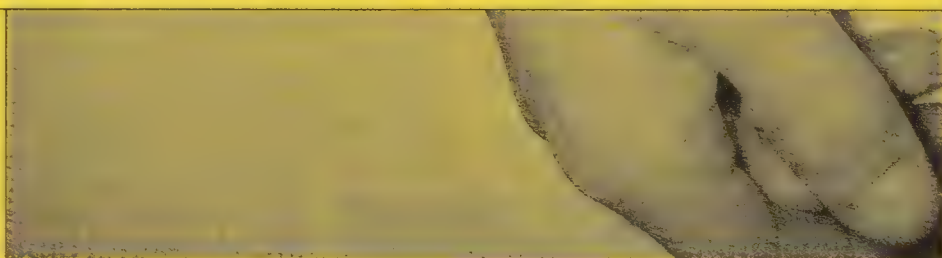
лоните си? Въртенето на гениалния бутон в центъра на устройството пък може да доведе до трайни изкривявания и увреждания в китката, показват изследванията на британски лекар Карл Ъруин. Постоянното движение с палеца напред-назад води до сериозно напрежение в китките и лактите. Затова и неговият съвет е използването на електронните уреди винаги да става с две ръце.

### Зарази разни

Замисляли ли сте се колко милиона микроби се скатават между клавишите на клавиатурата ви? Тя е същинско свръхмощие на зарази, бактерии и друга мръсотия. В нея се събира толкова боклук и прах, че понякога простото изтръскване на кийборда изкарва купчина мръсотия върху масата.

Макар и заплахата от зараза да е реална, само в случай че сте били в досег със заразноносител, не подценявайте хигиената на работното си място. Почиствайте редовно клавишите, изтръсквайте боклука отвътре или прилагайте изобретението USB-прахосмукачка. Вече и в България срещу 10-на лева.

Александър Бойчев





В началото на ноември стартира един грандиозен проект. Неговото значение и потенциал е трудно да бъдат оценени днес, но в средносрочен план случващото се ще промени коренно начина, по който живеем, образуваме се и получаваме достъп до знанието. Google стартира своя проект Google Print (виж стр. 8 в Mixed News), чиято цел е предоставяне на достъп от всяко кътче на света до десетки хиляди книги в цифров вид. Подкрепен от университетите Харвард, Станфорд, Мичиган и от обществената библиотека на Ню Йорк, Google предоставя публично достъп до онези книги, които са с уредени авторски права – т.е. онези, чийто копирайт е изтекъл поради давност. Така през адрес [print.google.com](http://print.google.com)

колко изречения от текста. Според Google това само би подтикнало човек евентуално да си купи въпросната творба. И докато решението на съда дали има някакво закононарушение твърда предстои, една друга компания води с обиколка Google по пътя към цифровата книга – онлайн книжарницата Amazon. Ако човек днес поиска да си купи книга от Amazon, за някои заглавия се предлага и възможност за закупуване на pdf от 500 страници вместо обичайната книга с твърди корици, но на същата цена (от порядъка на 10 долара обикновено). Съществува и друг вариант, при който желаещият може да закупи срещу долар или два отделна глава от книгата, за да реши дали тя му харесва и впоследствие да я плати цяла-

път до текст през мобилния телефон. От една страна, това доскоро беше невъзможно поради ограничените възможности на възрастния интернет браузър в апарата. От друга – хората още нямат навик да поглеждат екрана с малки размери, за да прочетат нещо различно от SMS. Развитието на софтуерните платформи през последните две-три години обаче позволява различен подход към този казус. Какво ще кажете да прочетете цяла книга през телефона си? Основна пречка за това досега би била анархията, която царя между различните производители по отношение на софтуера. За да четете книга, би следвало да използвате някакъв софтуер, с който да я трансформирате в угоден за телефона формат.

## Книги в нули и единици

Всеки може да прочете „Хамлет“ или „Гордост и предразсъдъци“ в онлайн вариант. За по-новите книги ситуацията е деликатна поради все още неизяснения бизнес модел и поради някои съдебни усложнения.

Съдебните битки ще бележат още дълги години развитието на достъпа до е-книгите или поне в тяхната легална форма. След като тръз промени начина, по-който слушаме днес музика, а divX ни убеди, че кино можем да гледаме и въщи, ред е на авторския текст да намери път към умовете ни, но не чрез физическо отпечатване, а чрез монитора – малък или голям.

### Сканирай, за да успееш

Инициативата на Google не е от вчера и около нея се водят ожесточени спорове. Още когато преди време бяха анонсирани плановете за създаването на е-библиотека реакциите бяха възторжени за потребителите и яростни за издателите на книги. Издателите в момента от ново недоволстват, като пет от тях заведоха и искове в съда срещу Google за нарушаване на авторското право. Проблемът е, че тя дава възможност за търсене по дума или фраза и в текстовете на издадени наскоро книги. При тях обаче потребителят не може да чете на воля, а получава само търсеното заглавие и ня-

колко изречения от текста. Според Google това само би подтикнало човек евентуално да си купи въпросната творба. И докато решението на съда дали има някакво закононарушение твърда предстои, една друга компания води с обиколка Google по пътя към цифровата книга – онлайн книжарницата Amazon. Ако човек днес поиска да си купи книга от Amazon, за някои заглавия се предлага и възможност за закупуване на pdf от 500 страници вместо обичайната книга с твърди корици, но на същата цена (от порядъка на 10 долара обикновено). Съществува и друг вариант, при който желаещият може да закупи срещу долар или два отделна глава от книгата, за да реши дали тя му харесва и впоследствие да я плати цяла-

ма. Бизнесът с е-книгите е прост – при положение, че днес прекарваме дните си пред компютрите, остава все по-малко време за четене на хартиени издания. Не би ли било по-лесно и просто книгите да се вкарват в компютрите и по този начин да комбинираме изживяването двойно?! Достъп до онлайн книги съществува отдавна, макар и с напълно незаконен характер. Днес всеки с малко повече усилия може да си намери и сваля от Интернет pdf версии на популярни заглавия на известни автори – Гришам, Стивън Кинг или „Хари Потър“ са само популярните примери. Пред книжното пиратство стои проблемът с превода, т.е. можеш да прочетеш някоя книга, стига да знаеш езика, на който е „открадната“. Но това са принципните проблеми на пиратството като цяло и са необходимите малки проблеми, спъващи неговата огромна масовост.

### Мобилни книги

И докато достъпът през Интернет еволюира и се развива в различни посоки, един малко неочакван, но криещ страховтен потенциал канал добива повече популярност – книга през телефона. Мобилното съдържание се разбира основно като забавление. Нещо, което съществено липсва и твърда ще се развива, е достъ-

след което ще ви е нужна и памет, в която да запишете новосъздадения файл. Поради еготизма на производителите създаването на един софтуер за трансформация и възпроизвеждане на текст досега беше почти невъзможно – припомнете си само колко време трябваше да мине, преди мелодиите да станат универсални и потребителите да могат да ги използват независимо от апарата си.

Дори и днес съществуват усложнения в тази насока. Сравнително единна среда обаче е Java for Mobile – на практика всички съвременни апарати я поддържат. По неофициални данни в мрежите на българските GSM оператори работят близо два милиона Java-апарата.

Съществуват няколко различни програми, с чиято помощ текстов файл може да бъде конвертиран в Java-аплет и впоследствие да бъде разгледан в телефона. Основният проблем около налагането и въвеждането на „книги“ за телефона са авторските права. Факт е обаче, че Интернет е препълнен с т.нар. е-книги, т.е. PDF-файлове със сканирани страници на всякакви издания. В този смисъл въпрос на време е преди индустрията да се усети и да вземе мерки за въвеждането на текст-през-телефона като напълно легална услуга.

Александър Бойчев

the rivalry™

онлайн списание за гейминг  
[www.rivalrybg.com](http://www.rivalrybg.com)





2			1				9	7
		6		2	9			
		5		3	8	2	4	
	2	8						4
	1	7				9	3	5
9			6			1	8	
	5	2	9	1	3	7		
			8	4		5		
8				7	6			9

# Sudoku

Ако сте от хората, които разлистват вестници, само за да решат кръс-мостовицата, сте забелязали и вероятно попаднали в капана на нова логическа главоблъсканица. И макар и да е с познатата ни визия с квадратчета, тя борава не с букви, а с цифри и е коренно различно по своята същност занимание. Именно това е причината за инцидентната поява на позабравената рубрика за настолни игри, в която искам да ви разкажа малко повече за sudoku. Изненадата ми бе голяма, когато разбрах, че независимо от японското наименование,

## пъзелът е с американски произход

лишен е от мистичен ореол и символика и е на скромните 26 години.

Пенсионираният архитект Хауърд Гарнс, въпреки навършените 74 години, явно е имал все още творческо въдъновение и здрав разсъдък, защото през недалечната 1979 г. предоставя за публикуване на специализирания издател Dell Magazines авторска логическа игра. Така в брой 16 на Dell Pencil Puzzles & Word Games се появява ново логическо

предизвикателство под името Number Place.

През 1984 г. Nikoli купуват правата му за разпространение в Япония и го пускат като Suuji wa dokushin ni kagiru. Впоследствие името се променя в по-късото и запомнящо се sudoku със значението на Single Number (англ. – отделно число). До европейския континент пъзелът достига през Великобритания, където в края на 2004 г. той се появява за първи път на страниците на The Times. В рамките на един месец големите британски медии се надпреварват коя да публикува новото занимание, като интензитетът, с който sudoku набира популярност, му спечелва прозвището "Кубчето на Рубик за 21-ви век". Уви, съзателят не е сред живите, за да се наслади на успеха.

Какво всъщност прави sudoku толкова популярно занимание?

## Прости правила, изчистена визия и логика на макс

С това обобщение бих се опитала да зарабя всеки, който още не се е докоснал до магията на цифрите и квадратчетата. Класическият вари-

ант представлява начертание от 9x9 квадрата, като всеки 3x3 са обособени в отделни зони, наричани региони. Пъзелът е с изключително лесни правила – във всеки хоризонтален и вертикален ред, както и във всяка 3x3 зона числата от 1 до 9 е допустимо да се срещат само веднъж. Трудността му се определя от предварително поставените цифри, които са и ключ към решаването на конкретното задание.

Стратезите препоръчват преди нанасянето на цифри да се анализира внимателно зазаката, пред която сме изправени, и по

## метода на изключването

да започне нанасянето на цифрите. Даже и нелепо да звучи, инструкцията да се ползва молив не е за пренебрегване. Колкото и да сме били внимателни и наблюдателни, не е изключено да се допусне грешка и да се окаже, че дадено число се среща два пъти. Изхождайки от личния си скромнен опит, това винаги води до зарязване на конкретния пъзел и преминаването към нов. И имайки предвид времето, по което се случва всичко това, не е изненадващо, че и компютърът се намесва. От една страна, като помощник при конструирането на пъзели, а от друга – като спрег-

ство за улесняване разрешаването на зазаките. Ако използването на писало и хартия ви се струва демодно – <http://www.websudoku.com/> е online вариант – без досадни моливи, гуми и други подобни архаизми. Едва ли ще се изненадате и от съществуването на PC игра, подобно на Scrabble и подобните нему.

В рамките на няколко месеца се появяват различни импровизации, базирани на sudoku. В началото на юли по Sky One се появява телевизионно шоу с правила, инспирирани от пъзела, телетекстът на Channel 4 пък предлага електронен вариант на играта. Самият факт, че и България не остава по-назад от световните тенденции в логическите забавления, е показателен за въздействието ѝ.

Ето че и аз си позволих, с риск да погледнете тази страница с презрението на заклетите геймъри, да ви предложа един лесен пъзел. Нека приложеното решение не ви обижда. То е по-скоро илюстриран материал, целящ да покаже цялата прелесть на sudoku, към която не мога да скрия своите симпатии. Така тези от вас, които още не са играли тази непретенциозна цифрова игра, ще разберат, че и простите на пръв поглед неща крият своето очарование.

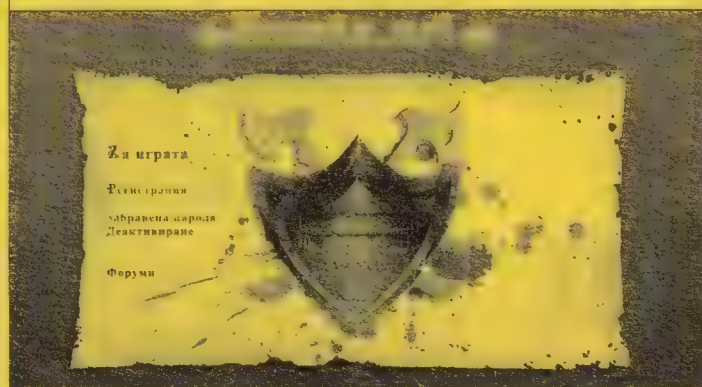
desire

2	8	4	1	6	5	3	9	7
3	7	6	4	2	9	8	5	1
1	9	5	7	3	8	2	4	6
5	2	8	3	9	1	6	7	4
6	1	7	2	8	4	9	3	5
9	4	3	6	5	7	1	8	2
4	5	2	9	1	3	7	6	8
7	6	9	8	4	2	5	1	3
8	3	1	5	7	6	4	2	9





Феновете ще разпознаят старовия прозорец на bitka.net. За тях е и ексклузивното представяне на обновения му вариант.



Продължавам с представянето на българските онлайн игри, като този месец се спрях на една борбена игра. Нейният девиз е в синхрон със заглавието и основния ѝ принцип "Бъди смел и води своята битка. И нека най-добрият победи!" И за да се придържам към идеята да ви предлагам не само преразказ на геймплея, но и последната информация около развитието на дадено заглавие, потърсих един от създателите на bitka.net – Христо Гетов. В случая разстоянията се оказаха решаващи и не можах очи в очи да разговарям с него. Но за такива случаи комуникационните технологии предлагат решения и ето, че доброто старо icq влезе в употреба.

След стандартното "кога и къде се роди идеята" разбиха, че

### bitka.net е млада игра

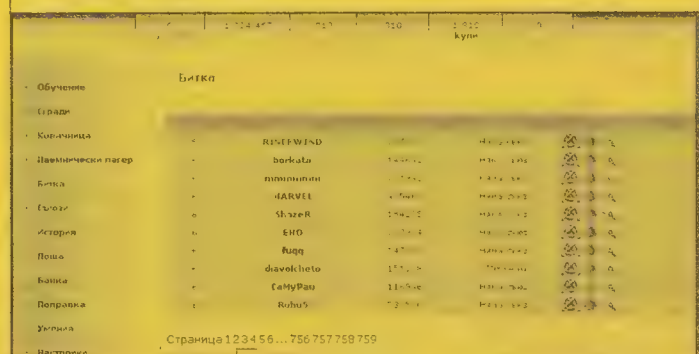
Проектът стартира през февруари тази година и в условията на реална конкуренция започва да търси своите фенове. Към днешна дата ста-

тистиката сочи над 5000 уникални посещения на ден и средно по 200 играчи online. Постоянният интерес е провокиран от динамиката на средата. В зависимост от предприетата стратегия играещият може да заложи на защитата или пък, ако предпочита да поеме инициативата в свои ръце, да развие лагера си за атака. И в двата случая малко невнимание може да коства загубена битка, респективно злато, което е основната разплащателна суровина. От личен опит разбрах, че и селяните не са за подценяване, тъй като те са базова единица, от която произлизат и останалите като миньор, войник, рицар и прочие.

Полюбопитствах и за екипа, създава играта. Главните действащи лица са трима, като средната им възраст е около 22 години. Христо помоли да използва възможността публично да благодари от сърце и на тримата верни помощници – PureEvil, Soban и Zi. От младостта ли или от онава чувство за постигане на



Ето и част от in-game визията.



# bitka.net

съвършенство момчетата не искат да почиват на стара слава, а да продължат с развитието на bitka.net. Христо сподели, че предстои обновяване на цялостния ѝ облик с цел лесна навигация и въвеждането на нови графични елементи. Новост ще е и т.нар.

### личен асистент

Той ще помага на играча да взема печеливши решения, водещи го по трудните пътеки на военното дело. Идея, която по неговите думи, още не е реализирана по нашите уебземи.

И като част от коледната еуфория и начин да изкажат своята признателност към всички, подкрепили играта посредством SMS-и, bitka.net team обещава и на бойното поле да има подаръци. Те ще са награда за победа в една малко по-различна битка – написването на есе на историческа тема, базирана на българската история. То ще бъде публикувано като част от профила на играча, като останалите ще имат възможността да дадат своята оценка.

Така се стига и до първоначалния замисъл на играта – покрай часовете на гейминг играещите да получат нови или затвърдят стари знания за историята на България. От техническа гледна точка, уви, това изисква ресурси, които на настоящия етап са недостъпни. Не бива да се забравя, че bitka.net е

### без месечна такса

което ѝ налага някои финансови ограничения. Но Христо е оптимист и вярва, че ако си най-добрият, няма начин да не успееш. Мисли и върху създаването на нови заглавия, но, уви, запази пълно мълчание относно бъдещите проекти.

И съвет поисках – все пак кой друг, ако не авторът, ще знае тънкостите около печелившите ходове. Според Христо няма такива и ме окуражи с думите, които аз, от своя страна, ще използвам да насърча и вас: "Бъдете силни и не падайте по гръб – все някога постоянството ще доведе до победа".

desi|re



# PC CHEATS

## F.E.A.R.

Натиснете Talk (или "Т") по време на игра, въведете код и потвърдете с [Enter].

**god** – Ставате неуязвими.

**ammo** – Получавате максимален брой амуниции.

**armor** – Получавате максимална броня.

**health** – Здравето ви е максимално.

**guns** – Получавате всички оръжия.

**kfa** – Получавате всички оръжия, амуниции и броня.

**tears** – Получавате всички оръжия и неограничено количество мунции.

**gear** – Повишава здравето ви и засилва рефлексите.

**poltergeist** – Преминавате към режим Ghost.

**maphole** – Пропускате дадено ниво.

**pos** – Позиция на играча.

**gimmegun pistol** – Получавате пистолет.

**gimmegun dual pistols** – Получавате два пистолета.

**gimmegun submachinegun** – Получавате кармачен пистолет.

**gimmegun shotgun** – Получавате пушка.

**gimmegun assault rifle** – Получавате штурмова карабина.

**gimmegun semi-auto rifle** – Получавате полуавтоматична пушка.

**gimmegun nail gun** – Получавате Nail Gun.

**gimmegun cannon** – Получавате оръдие.

**gimmegun plasma weapon** – Получавате плазмено оръжие.

**gimmegun missile launcher** – Получавате Missile Launcher.

**gimmegun frag grenade** – Получавате Frag Grenade.

**gimmegun proximity** – Получавате Trip Bomb.

**gimmegun remote charge** – Получавате Pipe Bomb.

## Call of Duty 2

Изберете "Game Options" в главното меню и опцията enable console. Натиснете "~" (tilde) и в новопоявилia се прозорец въведете developer 1 като команда за отключване на cheat режима. Ще се появи "Load" бутон. Кликнете го и изберете желаното от вас ниво. След като се зареди натиснете "~" (tilde), за да се върнете към предходния прозорец. Въведете devmap като команда. Натиснете "~" (tilde) по време на игра, за да активирате прозореца и след това въведете някой от следните кодове:

**god** – Получавате неуязвимост.

**give all** – Получавате всички оръжия,

муниции, максимум здраве и броня.

**give ammo** – Получавате мунции.

**noclip** – Преминавате към режим No Clipping.

**ufo** – Преминавате към режим Flight.

**jumptonode** – Телепорт.

**map [ume]** – Отидете на избрана карта от следния списък:

88 Ridge: 88ridge

Armored Car Escape: toujane\_ride

Assault On Matmata: matmata

Bergstein: bergstein

Comrade Sniper: downtown\_sniper

Crusader Charge: libya

Defending The Pointe: duhoc\_defend

Demolition: demolition

Downtown Assault: downtown\_assault

El Alamein: elalamein

Holding The Line: decoytown

Prisoners Of War: beltot

Railroad Station No. 1: trainyard

Rangers Lead The Way: hill400\_assault

Red Army Training: moscow

Repairing The Wire: tankhunt

Retaking Toujane: toujane

Stalingrad City Hall: cityhall

The Battle For Hill 400: hill400\_defend

The Battle Of Pointe Du Hoc: duhoc

The Brigade Box: breakout

The Crossing Point: rhine

The Crossroads: crossroads

The Diversionary Raid: decoytrenches

The End Of The Beginning: eldaba

The Silo: silotown

The Tiger: newvillers

**/seta [ume]** – Селекция на Mission Set от следния списък:

Crossing The Rhine: mis\_10 9

D-Day: mis\_07 9

Fortress Stalingrad: mis\_04 9

Hill 400: mis\_09 9

Not One Step Backwards!: mis\_03 9

Rommel's Last Stand: mis\_06 9

The Battle For Caen: mis\_08 9

The Battle Of El Alamein: mis\_02 9

The Tank Squadrons: mis\_05 9

The Winter War: mis\_01 9

### Забележка:

В някои случаи командата devmap не работи. Ако това се случи, използвайте команда devmap с името на картата, на която се намирате, за да активирате кодовете. Например devmap moscow ще ви изпрати на ниво Moscow с възможност да въвеждате кодове. След това можете да въвеждате другите кодове. Така започвате в началото на нивото.



## Когове за демо версията

От менюто с опции позволете въвеждане на когове. Натиснете "~" tilde. Въведете seta thereisacow "1337" и натиснете [ENTER]. Въведете spdevmap eldaba. Натиснете [ENTER]. Вече стартирате демото с възможност да въвеждате когове. По време на игра използвайте dev-console и въведете код. Потвърдете с [ENTER].

## Quake 4

По време на игра натиснете клавишната комбинация [CTRL] + [ALT] + [~] (tilde), за да можете да въвеждате когове:

**god** – Ставате неуязвими.

**give all** – Сдобивате се с всички оръжия, амуниции и броня.

**killmonsters** – Изтривате всички чудовища.

**noclip** – Преминавате през стени.

**notarget** – Ставате невидим за враговете.

**kill** – Самоубивате се.

**give ammo** – Сдобивате се с максимален брой амуниции.

**give health** – Осигурявате си максимално здраве.

**give keys** – Получавате всички ключове.



# CONSOLE CHEATS

## Soul Calibur 3

**3a ga oтключиme Chaos: Spiritual Realm Stage.**

**3a ga oтключиme Eurydice Shrine Stage:**  
Изиграйте 525 бумку.

**3a ga oтключиme Grand Labyrinth Stage:**  
Изиграйте 575 бумку.

**3a ga oтключиme Lakeside Coliseum Stage:**  
Изиграйте 475 бумку.

**3a ga oтключиme Pirate Raid Stage:**  
Изиграйте 625 бумку.

**3a ga oтключиme Sacred Mt. Fuji Stage:**  
Изиграйте 425 бумку.

**3a ga oтключиme Silk Road Ruin Stage:**  
Изиграйте 675 бумку.

### ДОПЪЛНИТЕЛНИ ГЕРОИ

#### Abelia

Преодолейте Chronicle 18 нри режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 1050 бумку.

#### Abyss

Отключете Cervantes, Lizardman, Olcadan, Rock, Sophitia и Yoshimitsu. Сега успешно изиграйте режим Tales Of Souls или 725 бумку.

#### Arthur

Справете се с Arthur нри режим Tales Of Souls или изиграйте 550 бумку.

#### Aurelia

Преодолейте Chronicle 12 нри режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 900 бумку.

#### Cervantes

Побегете Cervantes нри режим Tales Of Souls или изиграйте 625 бумку.

#### Chester

Преодолейте Chronicle 19 нри режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 950 бумку.

#### Demuth

Преодолейте Chronicle 10 нри режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 850 бумку.

#### Giradot

Преодолейте Chronicle 15 нри режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 800 бумку.

#### Greed

Побегете Greed нри режим Tales Of Souls или изиграйте 500 бумку.

#### Hualin

Побегете Hualin нри режим Tales Of Souls или изиграйте 750 бумку.

#### Hwang

Побегете Hwang нри режим Tales Of Souls или изиграйте 600 бумку.

#### Li Long

Побегете Li Long нри режим Tales Of Souls или изиграйте 1150 бумку.

#### Luna

Преодолейте Chronicle 11 нри режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 650 бумку.

#### Lynette

Побегете Lynette нри режим Tales Of Souls или изиграйте 1100 бумку.

#### Lizardman

Побегете Lizardman нри режим Tales Of Souls или изиграйте 675 бумку.

#### Miser

Побегете Miser нри режим Tales Of Souls или изиграйте 750 бумку.

#### Olcadan

Побегете Olcadan нри режим Tales Of Souls или изиграйте 575 бумку.

#### Revenant

Побегете Revenant нри режим Tales Of Souls или изиграйте 1200 бумку.

#### Rock

Побегете Rock нри режим Tales Of Souls или изиграйте 475 бумку.

#### Sophitia

Побегете Sophitia нри режим Tales Of Souls или изиграйте 525 бумку.

#### Strife

Преодолейте Chronicle 20 нри режим Chronicles Of The Sword или изиграйте 1000 бумку.

#### Valeria

Побегете Valeria нри режим Tales Of Souls или изиграйте 700 бумку.

#### Yoshimitsu

Побегете Yoshimitsu нри режим Tales Of Souls или изиграйте 425 бумку.

### SOUL ARENA БОНУС МИСИИ

Трябва успешно да се справите с някоя от задачите, за да отключите съответната мисия:

#### Beloved

(Easy): Побегете Amy нри режим Tales Of Souls.

(Normal): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Beloved (Easy).

(Hard): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Beloved (Normal).

#### Blast Chase

(Normal): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Blast Chase (Easy).

(Hard): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Blast Chase (Normal).

#### Coin Collector

(Normal): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Coin Collector (Easy).

(Hard): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Coin Collector (Normal).

#### Dancing Statue

(Easy): Отбележете Clear или no-Bucok



ранг нри Soul Smash (Easy).

(Normal): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Dancing Statue (Easy).

(Hard): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Dancing Statue (Normal).

#### Hard Workers

(Easy): Посетете магазина.

(Normal): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Hard Workers (Easy).

(Hard): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Hard Workers (Normal).

#### Soul Smash

(Normal): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Soul Smash (Easy).

(Hard): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Soul Smash (Normal).

#### Sudden Death Rally

(Easy): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Turntable (Easy).

(Normal): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Sudden Death Rally (Easy).

(Hard): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Sudden Death Rally (Normal).

#### Wisp Shoot

(Easy): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Wisp Shoot (Easy).

(Normal): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Wisp Shoot (Easy).

(Hard): Отбележете Clear или no-Bucok ранг нри Wisp Shoot (Normal).



Как да избием босовете за възможно най-кратко време

# Molten Core (MC) Strategy Guide

## Подготовка

Изберете рейд лидер. Изберете MT (main tank – основен танк) и ST (secondary tank – втори танк), като най-добре е и двамата да са на протекшън билд и да са събрали предварително колкото се може повече танкинг екипировка (предмети с +defense) от Scholomance, Stratholme, LBRs и UBRs.

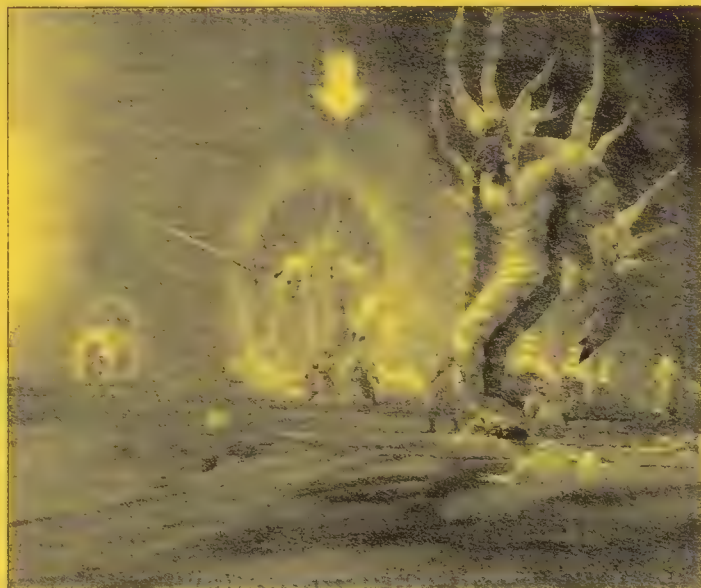
Желателно е всички в рейда, особено кастърите, да са с инсталиран CT raid assist и Decursive. Рейд лидерът трябва да им Spell Alert мога, за да информира рейда при кастването на различни магии от страна на босовете. Има много полезни могове, показващи колко време остава до прераждането на различни групи и противници. Също така за бф класовете има могове, автоматично активиращи гадена магия след като им бъде прошената определена фраза. Добре преценете групата си, особено при първите рънове хора с PvE билд трябва да влизат с предимство пред тези с PvP (Воини на fury/arms, поповете на shadow и т.н.).

## Групата

Гайдът е приготвен и за алианса, и за ордата. В повечето случаи функциите на паладините и шаманите частично се припокриват, но там, където има разлика, ще бъде специално отбелязана в текста.

Почти всички босове, както и обикновените противници, могат да се преодолеят със стандартна група. Има особени моменти, в които даден клас ще е по-необходим от друг за определен бос – повече подробности при инфото за конкретния противник.

За нормален рън в MC е достатъчно да имате ядро от около 25 опитни играчи или минимум 35 души, ако става дума за хора, влизащи за първи път. За идеална група ще



ви трябва общо 6 приюта (бройката е желателна – при наличие на много друиди, реторейшън шамани и паладини можете да я намалите на 4), 5-6 воина, 5-6 роуга, минимум 4 до 6 друида, 4 хънтъра, 4 до 6 паладина (или 5 до 8 шамана), минимум 2 уарлока и 5 до 6 мага.

Група 1 и 2 са главните действащи лица, останалите са поддръжка. В тях трябва да са MT и ST, по един уарлок (в групата на MT трябва да има подобрен бф от импа), един друид за Inervate на пона в нея и по 1 шаман/паладин за тотема/аури. Поддръжката на останалите групи е подобна, като можете да правите специализирани такива. Хубаво във всяка да има поне един паладин/шаман, воин в групите с роугове заради Battle Shout и поп или друид (особено в меле групите). Магове и хънтърите трябва да се научат да не дърпат агресията на противниците към себе си, за да не натоварват лечителите. Това се прави най-добре като оставите въпросните класове герои да се лекуват с превръзки, докато стигнете до босовете. :) Ако меле персонаж дръпне агресията от MT, обикновено умира той, ако обаче кас-

тър или хънтър го направи, може да помете целия рейд. Затова тези класове трябва много да внимават. Важно е всеки един играч да знае мястото си – ако например видите паладин/шаман/друид, хвърлящ се да прави щети, вместо да лекува – то значи мястото му не е в рейда.

Само един предварително определен хънтър маркира противника, определен да умре първ, и всички бият по жертвата. Добре е да се избере един лидер на паладините, който да контролира бфенето на целия рейд с магиите BoS, BoK и BoM.

Задължително е поне половината шамани в рейда да имат Mana Tide totem. За максимална ефективност рейд лидерът може да ги мести от група в група в зависимост от ситуацията по време на битка (например – един шаман в меле група за бойни тотема и лекуване, в случай на нужда се премества за 10 секунди да пусне тотем в кастърска група).

Един шаман/паладин може да стои на повечето босове за off combat resurrection – т.е. да не напада самия бос, а единствено да възкресява убитите. Ако той случайно започне

да лекува някой член на бойната група или се приближи до противника, това няма да е възможно.

## Обикновените противници

Имате насреща си няколко типа чудовища. Може би най-лесни са Fire/Molten гигантите. Те имат зверска броня, голяма издръжливост и Stomp умение, нанасящо около 1k щети на всички в 10 ярда радиус. Вървят по двойки. MT атакува единия, ST втория (въпрос на избор). За да нямате проблеми с агресията, изчакайте моба да падне на 98% преди да атакувате или танкът да му набие 5 sunder armor-a.

**Fire Lord** е огнен елементъл, който периодично генерира малки елементали, размножаващи се с просто делене като амебите. :) При него мейджовете пускат AOE през цялото време, докато мелетата се концентрират на всеки появил се малък елементъл и го убиват максимално бързо.

**Ancient Core Hound** също е лесен враг. Основното при "кучето" е декърсът т.е. премахването на проклятията от играчите. MT трябва да го държи с гръб към рейда.

**Lava Annihilator** – земен елементъл, който има гадния навик да се засилва към произволна цел. Бие се лесно и бързо, само внимавайте да няма хора около лавата, за да не бъдат бутнати. Може да се банишва от уорлок, ако случайно ви нападне изненадващ патрул.

**Lava Pack** – 2 огнени и 2 земни елементала. Два уарлока банишват земните елементали, бие се по огнените, като те трябва да са максимално далеч един от друг. Когато привършите, се пуска един от земните елементали.

**CoreHound Pack** – Намират се преди Магмагар. Тук ще са ви нужни поне 5 танка, всеки поема по 1 куче, мейджовете



почват с AoE и продължават през цялото време. Важно е всички кучета да умрат едновременно или в прозорец от 15 секунди. Роуговете следят кръвта на всички кучета и я "регулират", за да се постигне синхрон. Шаманите използват Earthbind мотему.

**Imps** – Намират се преди първите два боса – влиза им се с AoE от самото начало. Имат много малко кръв, но са голяма група и могат да нанасят лоши огнени щети.

Избиване на обикновените гадини може да се прави и от 20 души с опит, за да събирате BoE Предмети. Важно е лидерът да следи за времето за респаун и да предупреждава рейда, да не се окажете заобиколени от лошковци.

### Босовете

#### LUCIFON

**Ключов елемент:**

Decurse/Remove magic

**Ключов клас:** Маг/Паладин

Лесен бос. Има две гадини за подкрепление. След като изчистите най-десния Core-Hound Pack, един хънтър маркира подкрепяща гадина по избор. Целта е МТ да изтегли Луци на мястото на Core-Hound Pack-a, докато малките противници биват придвижени в дъното на малката пещеричка. След като убие първия гад, веднага се заемете с втория, и чак накрая самия Луци. За да се държи танкът жив, са нужни два попа, които да се сменят, паладин и друид (в случай че има нужда от инервейт). Всички останали паладини и мейджове трябва да чистят проклятията на Луци. Босът и помощниците му могат да Mind-control-ват за 15 секунди произволен член на рейда – веднага трябва да се диспелва. Другите две умения, които Луци използва, нанасят 2k щети след 8 секунди и увеличават със 100% цената в мана/гаде/енергу на способностите си. Ако не махате това проклятие, хийлърите ще останат без мана и ще измрете всички.

Втори танк трябва да стои до МТ, в случай че първият умре, за да поеме веднага Луци. След като го убие, ако това е първият ви рън в МС, вземете си една седмица по-

чивка или продължете навътре в МС, подминавайки втория бос. Само от Луци пада Tranquilizing Shot – магия за хънтърите, без която няма да можете да свалите Магмадар. Ще са ви нужни поне двама ловци с това умение, за да се справите безпроблемно.



#### MAGMADAR

**Ключов елемент:**

Fear Ward

**Ключов клас:**

Поп/Шаман/Хънтър

Доста коварен бос. Има три умения. Първото е fear в определен радиус, който най-често е достатъчен, за да умре танкът. Второто е да "изплюе" огнена топка върху произволен играч или група играчи. Третото е огненият дъх. Освен това от време на време изпада в състояние на ярост и нанася повече щети.

След като танкът го поеме, трябва да го завърти с лице към рейда. Когато изкаже известно време да натрупа агресия, можете смело да го започнете. До основните ви прийоми трябва да има поне едно джудже поп за Fear ward или шаман за мотем срещу страх. Когато Магма наплюе някой, се образува огънче на земята, ако минете през него, ще получите доста саден демидж за 300 dmg на секунда в продължение на 7 секунди. Затова не е препоръчително да стоите на едно място. Когато ви fear-нат, също трябва да сте избрали такава позиция, за да не се разхождате из пламчетата.

На определени интервали

Магмадар се ядосва (рогата му почервяват) и влиза във Frenzy, единствено хънтър може да го спре с "успокояващата" стрела, взета от трупа на Луци. Тук трябва перфектен синхрон на хънтърите. Рейд лидерът определя реда, в който ще се сменят да стре-

лят, а всеки от тях е добре да си направи макрота, за това дали е направил успешен изстрел или не. Ролята на паладина и шамана тук е да са помощни лечители.

#### GEHENNAS

**Ключов елемент:**

Мобилност

**Ключов клас:** Няма

Голямото братче на Луци е може би най-лесният за убиване в играта. Има два боеца за подкрепление, които трябва да бъдат отдалечени от шefa, убиват се един по един, докато МТ се занимава с боса. Неприятното е, че подкрепящите противници могат да зашеметяват танковете и да се хвърлят към по-зле бронирани играчи. След като убие двамата ескортиращи опонента, всички дружно скачат върху баткото. Двете най-опасни умения на боса са Rain of Fire – масивно AoE, от което трябва да се махнете, веднага щом усетите, че е над вас и проклятие, намаляващо с 75% ефектите от лечение. Един мейдж/паладин се занимава само с декърс на МТ, останалите се пазят от AoE-то и в случай на нужда използват превръзки, за да облекчат лечителите.

#### GARR

**Ключов елемент:**

Banish

**Ключов клас:**

Воини/Уорлок

Гар има осем поддържащи гадини със себе си. Поне 4 се поемат от танкове и 4 се баннишват от уорлоци, докато МТ изтегля боса на безопасна дистанция. Преди битката е важно всеки да си вземе правилната цел. След това хънтър маркира един противник, по който бият всички, докато не останат само на 20% здраве. В момента на смъртта си те гърмят за 2k щети, за това е добре танковете да ги дръпнат надалеч от кастърите, а роуговете да се изтеглят навреме.

Самият Гар има аура, премахваща всички бъфове. След като убие максимум 6 елемента от ескорта, минете на боса и чак след смъртта му довършете останалите два. Ако убие целия ескорт на Гар, босът минава в свръхрежим и ви помита.

*Забележка:* След като натрупате повече опит, можете да победите Гар с 3, дори с 2 уорлока, но за целта трябва да имате повече танкове.

#### BARON GEDDON

**Ключов елемент:**

Мобилност

**Ключов клас:** Няма

Баронът, както и Шазра, се изтеглят чак в пещерата на Гар. Това е доста забавен бос, който прави AoE с увеличаваща се сила около себе си на определени интервали (всички трябва да се махнат от него и да спрат да стрелят по боса в този момент) и превръща произволен играч в жива бомба, с доста голям радиус. Атакува се на вълни между AoE-тата и рейд лидерът следи кой е бомбата. Групите се разполагат в кръг около боса, а играчът, който е превърнат в бомба, се затичва към стената зад себе си, за да не нарани своите и се моли да оцелее след взрива. ;)

#### SHAZZRAH

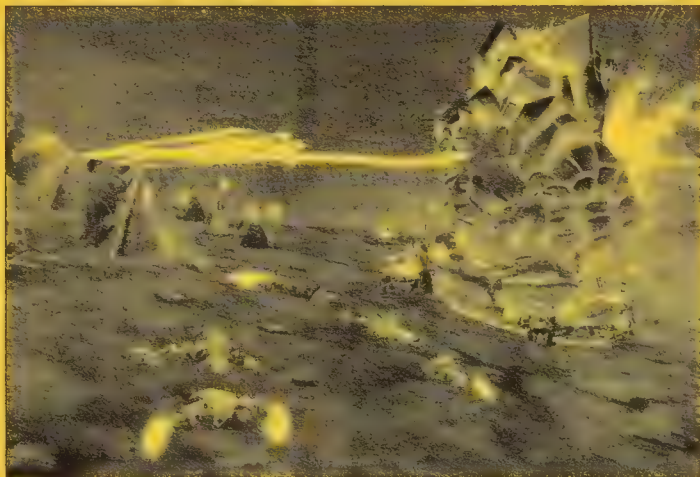
**Ключов елемент:**

Мобилност

**Ключов клас:** Шаман/Поп

Още един досаден бос. Преди да го дръпнете към себе си,





се разпределете на групи в широк полукръг из цялата пещера на Гър. Мелетата стоят настрани и използват лъкове/пушки. Маговете и хънтърите стрелят по боса, докато 1 прииств или шаман не се занимава с нищо друго, освен да маха бъфа, който босът сам си слага (драстично намалява магическите щети, които понася). Шазра има навика да се телепортира като маг в средата на групата ви, върху някой събрал повечко агро. В този случай човекът трябва да се затича към центъра на пещерата, където танкът да си поема обратно боса, а всички останали да се разпръснат. Arcane Explosion-ът на Шазра удря в радиус с 1k dmg, а с дебъфа, който ви слага, поражението може да стигне до 3.5 критичен удар.

#### SULFURON

**Ключов елемент:** Няма

**Ключов клас:** Воин

Босът е лесен, само трябва да раздалечите 4-те прииства от ескорта му достатъчно един от друг и на голямо разстояние от него (иначе хийлват) и след като ги убие, да наложите боса.

#### GOLEMAGG

**Ключов елемент:** Няма

**Ключов клас:** Няма

Не много труден бос. С него има две кучета, които се дърпат от хънтъри и след това два воина ги замъкват в противоположните ъгли на пещерата и ги държат с лице към рейда. Самият бос има гаден дебъф, свалящ бронята на танка, затова поне два попа трябва да се грижат за здравето му, останалите са на

превръзки. Когато босът остане на 10%, всички мелета се дърпат, за да не умрат (Големмаг пощурява, Вкарвайки луд демидж на всички около себе си) и далекобойните класове го доубиват. Бие се само и единствено по боса, кучетата не могат да умрат преди него, но пък предават бозу дух след неговата смърт.

#### MAJORDOMO

**Ключов елемент:**

Отлична координация

**Ключов клас:** Воин/Маг

Последното изпитание преди Рагнарос. Босът има 8 подкрепления – 4 лечителя и 4 мелета. В началото на битката се марква единият от мелетата, 4-те хийлъра се превръщат в овци от маговете, а воините, танкъващи останалите елитни подкрепления, ги разделят из цялата зала, далеч от рейда. На самия бос е хубаво да има два танка (ако телепортира единия, другият да го поеме веднага), като МТ танкъва последния елитен ад. След като убие 2 меле ада, убийте 4-те "овци" една след друга (с всеки умрял ад, останалите

стават по-силни). Отново само 1 хънтър марква и той води целия рейд според заповедите на рейд лидера. След като и 4-те лечителя се спомянат, остават 2-ма елитни боеца. След като и те умрат, Маджордомо се предава. Босът и аговете хвърлят произволни Shadowbolt-и, затова трябва да ги държите разделени един от друг. С Spell alert рейд лидерът трябва да оповестява дали мобовете са включили Spell reflecting shield – трае по 10 секунди и връща 50% от магиите към изпращача.

#### RAGNAROS

**Ключов елемент:**

DPS/Fire Resistance

**Ключов клас:** Всички

Това е най-сложната битка в MC. Има 3 фази. На първа се появява Босът и програмата ви максимум е да го смъкнете до 40% от кръвта, преди да се потопи обратно в лавата. Това трябва да стане за 3 минути. Мелетата се нареждат зад него, в широк радиус, с няколко паладина/шамани около тях за Fire аура. Останалите се подреждат като ветрило около боса.

След като Раги се потопи, излизат неговите синове – имате няколко секунди да се регрупирате. Два се баншиват, един хънтър маркира целта. Докато воините и маговете държат останалите синове с fear или frost nova, останалите убиват маркнатия. Внимавайте синовете да не отидат при кастърите, тъй като изсмукват маната им. След като ги избиете или 90 секунди след като са се появили, Рагнарос отново се показва от лавата. Ако не го убие-

те за още 3 минути, можете да сте почти сигурни, че няма да оцелеете след Втората Вълна от синове.

Тук ключовият елемент е тоталният синхрон между отделните членове на рейда, подредбата на воините, използващи fear, и маговете. Можете да бъдете избити до крак няколко пъти, докато се научите, но след това е полесно. По време на синовете не бива да умираш повече от 4-5 човека, иначе няма да ви стигне огнева мощ, за да убие Раг за 3 мин.

Самия Раги се танкъва от поне 2 танка (МТ и СТ трябва да са с поне 300 Fire resist), в случай че изрита МТ, другите да го поемат. Когато изкрещи босът, "By fire be purged", всички мелета имат 4 секунди да спрат да бият (ама веднага) и да се дърпат максимално назад. Ако не го направят, Раги си избира един, нарича го за 2 секунди с около 8k damage и изстрелва останалите около него в лавата.

За самата битка е полезно да се запасите добре с Fire колбички, както и Elixir of Moongoose, Elemental Sharpening Stone и всичко, за което се сетите, за да вдигнете огневата мощ на групата. Самият отбор трябва да наблегне на DPS класовете (не са ви нужни повече от 4 воина).

Надявам се този гайд да ви помогне и да превърнете Molten Core в рутинно изживяване. Не слагам речник за термините и/или абривиатурите, тъй като, ако сте lvl 60 и още не знаете какво е например ВоК или AoE, то значи не сте за MC. :)

Георги Панайотов





# ЦВЕТНИ КАРТИНКИ



94003 94004 94005 94006



94007 94008 94009 94010



94011 94012 94013 94014



94015 94016 94017 94018



94019 94020 94021 94022



94023 94024 94025 94026



94027 94028 94029 94030



94031 94032 94033 94034



94035 94036 94037 94038



94039 94040 94041 94042



94043 94044 94045 94046



94047 94048 94049 94050



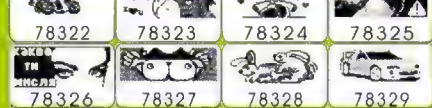
94051 94052 94053 94054



94055 94056 94057 94058



78318 78319 78320 78321



78322 78323 78324 78325



78326 78327 78328 78329

78330 78331 78332 78333

78334 78335 78336 78337

78338 78339 78340 78341

78342 78343 78344 78345

78346 78347 78348 78349

78350 78351 78352 78353

78354 78355 78356 78357

78358 78359 78360 78361

78362 78363 78364 78365

78366 78367 78368 78369

78370 78371 78372 78373

78374 78375 78376 78377

78378 78379 78380 78381

78382 78383 78384 78385

78386 78387 78388 78389

78390 78391 78392 78393

78394 78395 78396 78397

78398 78399 78400 78401

78402 78403 78404 78405

78406 78407 78408 78409

78410 78411 78412 78413

78414 78415 78416 78417

78418 78419 78420 78421

78422 78423 78424 78425

78426 78427 78428 78429

78430 78431 78432 78433

78434 78435 78436 78437

78438 78439 78440 78441

78442 78443 78444 78445

78446 78447 78448 78449

78450 78451 78452 78453

78454 78455 78456 78457

78458 78459 78460 78461

78462 78463 78464 78465

78466 78467 78468 78469

78470 78471 78472 78473

78474 78475 78476 78477

78478 78479 78480 78481

78482 78483 78484 78485

78486 78487 78488 78489

78490 78491 78492 78493

78494 78495 78496 78497

78498 78499 78500 78501

78502 78503 78504 78505

78506 78507 78508 78509

78510 78511 78512 78513

78514 78515 78516 78517

78518 78519 78520 78521

78522 78523 78524 78525

78526 78527 78528 78529

78530 78531 78532 78533

78534 78535 78536 78537

78538 78539 78540 78541

78542 78543 78544 78545

78546 78547 78548 78549

78550 78551 78552 78553

78554 78555 78556 78557

78558 78559 78560 78561

78562 78563 78564 78565

78566 78567 78568 78569

78570 78571 78572 78573

78574 78575 78576 78577

78578 78579 78580 78581

78582 78583 78584 78585

78586 78587 78588 78589

78590 78591 78592 78593

78594 78595 78596 78597

78598 78599 78600 78601

78602 78603 78604 78605

78606 78607 78608 78609

78610 78611 78612 78613

78614 78615 78616 78617

78618 78619 78620 78621

78622 78623 78624 78625

78626 78627 78628 78629

78630 78631 78632 78633

78634 78635 78636 78637

78638 78639 78640 78641

78642 78643 78644 78645

78646 78647 78648 78649

78650 78651 78652 78653

78654 78655 78656 78657

78658 78659 78660 78661

78662 78663 78664 78665

78666 78667 78668 78669

78670 78671 78672 78673

78674 78675 78676 78677

78678 78679 78680 78681

78682 78683 78684 78685

78686 78687 78688 78689

78690 78691 78692 78693

78694 78695 78696 78697

78698 78699 78700 78701

78702 78703 78704 78705

78706 78707 78708 78709

78710 78711 78712 78713

78714 78715 78716 78717

78718 78719 78720 78721

78722 78723 78724 78725

78726 78727 78728 78729

78730 78731 78732 78733

78734 78735 78736 78737

78738 78739 78740 78741

78742 78743 78744 78745

78746 78747 78748 78749

78750 78751 78752 78753

78754 78755 78756 78757

78758 78759 78760 78761

78762 78763 78764 78765

78766 78767 78768 78769

78770 78771 78772 78773

78774 78775 78776 78777

78778 78779 78780 78781

78782 78783 78784 78785

78786 78787 78788 78789

78790 78791 78792 78793

78794 78795 78796 78797

78798 78799 78800 78801

78802 78803 78804 78805

78806 78807 78808 78809

78810 78811 78812 78813

78814 78815 78816 78817

78818 78819 78820 78821

78822 78823 78824 78825

78826 78827 78828 78829

78830 78831 78832 78833

78834 78835 78836 78837

78838 78839 78840 78841

78842 78843 78844 78845

78846 78847 78848 78849

78850 78851 78852 78853

78854 78855 78856 78857

78858 78859 78860 78861

78862 78863 78864 78865

78866 78867 78868 78869

78870 78871 78872 78873

78874 78875 78876 78877

78878 78879 78880 78881

78882 78883 78884 78885

78886 78887 78888 78889

78890 78891 78892 78893

78894 78895 78896 78897

78898 78899 78900 78901

78902 78903 78904 78905

78906 78907 78908 78909

78910 78911 78912 78913

78914 78915 78916 78917

78918 78919 78920 78921

78922 78923 78924 78925

78926 78927 78928 78929

78930 78931 78932 78933

78934 78935 78936 78937

78938 78939 78940 78941

78942 78943 78944 78945

78946 78947 78948 78949

78950 78951 78952 78953

78954 78955 78956 78957

78958 78959 78960 78961

78962 78963 78964 78965

78966 78967 78968 78969

78970 78971 78972 78973

78974 78975 78976 78977

78978 78979 78980 78981

78982 78983 78984 78985

78986 78987 78988 78989

78990 78991 78992 78993

78994 78995 78996 78997

78998 78999 79000 79001

79002 79003 79004 79005

79006 79007 79008 79009

7



# Best Gadgets

## LOGITECH G5

Понякога е по-сложно, отколкото изглежда. Хем се опитваш да го нацелиш с хедшот, хем обаче нещо ти пречи. Когато човек играе игри, има две основни качества, които с времето стават все по-важни – бързина на реакциите и сръчност. Обвиняваш с повод и без повод видео картата, RAM-та и мишката, но не задължително в тази последователност, че планираното движение е зациклило, не се е получило по желания начин и въобще – недоволен си.

G5 на Logitech е по-особен продукт. С негова помощ практически виновен за неуспеха ще си бъдеш единствено ти. Това е мишка за геймъри. Тя е конструирана, за да ти помогне в битките пред монитора. Оптическият ѝ сензор е със синя светлина и е с чувствителност от 500 обратни реакции в секунда за точното местоположение на курсора върху екрана.



Чувствителността на мишката може да бъде настроена с помощта на специални бутони върху корпуса на устройството. Искате светкавично обръщане на 180 градуса?! Никакъв проблем. Трябва ви мазно провлачване – опитайте сами. В допълнение гризачът разполага и със специални отдели, в които могат да бъдат поставяни набор от 16 тежести с различно тегло (осем по 1,7 грама и

осем по 4,5 грама). Така можете да регулирате акценти – харесва ви усещането за стабилност в долната дясна част на корпуса и спокойно можете да го направите, хмм, стабилен. Търсите идеален баланс в центъра – препоръжвате по вкус отляво и отдясно. И да не забравя – да, можете да използвате G5 и просто като обикновена мишка.

*Logitech G5 се продава за около 60 евро.*

## CANYON BLUETOOTH USB

Преди години Bluetooth беше стандартът за безжична комуникация, обявен за наследник на всичко жично и в чиито възможности се крият мечтите на потребителите за свързаност без кабели. Понеже група сериозни чичковци не се разбраха кое как, неговото развитие се позабави малко, а и безкабелният делник днес изглежда по друг начин. За сметка на това Bluetooth има своето място при мобилните телефони например. И при определени обстоятелства може да се използва вместо Wi-Fi връзка между два компютъра. Canyon Bluetooth USB се вкарва в USB-порта на компютъра, както подсказва и името му и гарантира обхват от 100 метра. Ако имате мобилен телефон и искате да синхронизирате телефонната си книга с PC (за да не загубите важния номер на Ели, Петя, Кристина и Гургана, не за друго), не би следвало вече да има пречка пред вас. Ако искате да качите мелодии, картинки или друга мултимедия на телефона пък, за целта ще са ви необходими просто няколко натискания на мишката. Малко, просто и практично, една от онези джаджки, които променят ежедневието ни фундаментално, но без революция.

*Canyon Bluetooth USB се продава за около 25 долара.*

## IMAGIC PMH100

Не всичко е iPod, приятелю. На пазара за преносими mp3 плейъри съществуват и други алтернативи. Например iMagic PMH 100 – устройство с твърд disk от 6 GB, цветен дисплей и компактен корпус. Освен mp3 то може да ти показва картинки в JPG формат,

текстове в txt-формат (но не твърде големи), има вграден FM-тuner и в допълнение можеш и да записваш звук директно в mp3. Копирането на файлове става с „издърпване“ на файловете, а не чрез специален софтуер. Тези, които са имали удоволствието да видят други mp3 плейъри на „известните“

марки, ще разберат доколко удобно е това.

Освен през слушалките музика може да се слуша и през вградените високоговорители в предния корпус, макар че това е препоръчително само в случаите, когато нямаш друга алтернатива. Нека не забравяме и последната, но не по-малко практична функция на mp3 плейърите с твърд disk – можете да ги използвате като преносим твърд disk. Шест гигабайта не е никак зле, ми се струва. Просто съгъваш USB кабела в джоба и марш при съседите. При iMagic PMH100 неприятно усещане остава единствено от управлението и бутоните – те изглеждат евтини и неудобни. Нека не бъдем дребнави обаче – нека файловият трансфер и слушането на музика по улиците с шест гигабайта да започне сега!

*iMagic PMH100 се продава за около 500 лева.*





## SIEMENS CX75

Мобилен телефон за малко пари – това е мечтата на всеки българин. Същевременно е добре апаратът да е „по-така“, да може да снима, да свири и да играе в ритъма на буги-буги. Новата 75-та серия на Siemens може всичко това, включително и онова за цената. Моделът CX75 ще задоволи търсенията на практически 90% от потребителите и ще ги включи в съвременния свят на телекомуникациите срещу незначително финансово усилие. Да започнем с това какво **НЯМА CX75** – няма двумегапикселов цифров фотоапарат със светкавица („едва“ 1,3-мегапиксела му е, не го е срам);

няма флаш карта за допълнителни мелодии, лого и картинки (макар че си има специален слот за целта), няма дисплей с 265 хиляди цвята и подобаващ размер; няма имиджа на Nokia и Sony Ericsson. Всичко друго обаче може да ви накара да се замислите. И ако разсъждавате по правилния пресметлив начин на балканския човек, да възкликнете в един момент – „абе, далавера си е!“ CX75 тежи 110 грама, квадратен е изглежда добре. Поддържа Bluetooth, има инфрачервен порт, функцията Push-to-Talk (подобно на радиостанция, човек може да води телефонни разговори само с натискане на един бутон; за целта обаче трябва и мобилните оператори в



страната да я поддържат), както и mp3 плейър. Практически единственият недостатък на 65-та серия (липсата на mp3 поддръжка) е заличен. Батерията издържа три дни, а високоразговорителят е доста силен. Единственото непри-

ятно впечатление прави стабилността на корпуса и възникващото в нас съмнение – ще издържа нелекото ежедневие на подмятане по джобове и чанти?

*Siemens CX75 се продава за около 420 лева.*

## CTX S965A

Течнокристален дисплей е най-добрата инвестиция за коледен подарък. Масовият диагонален е 17 инча, а за ценителите препоръчителният размер е 19 цола. На вашето внимание представяме модела S965A на CTX, който е актуалната колекция монитори на производителя в неговата S-серия. Няколко са нещата, които правят отлично впечатление, още преди да сте включили дисплея в контакта. На първо място е черният цвят на корпуса, което си е приятна изненада в иначе властващата сивота в компютърния свят. На второ място е ергономичността и леснотата на боравене с него – да го съгнеш и пренесеш от една стая в друга е толкова лесно, колкото и да го използваш. На трето са 19-те инча – според собственото ни мнение размерът, който има значение.

S965A има A в името си вероятно заради вградените високоговорители (от Audio). Макар че качеството на възпроизвеждане не може да се сравнява с истински колонки, това все пак е алтернатива и от онези функции, за които на пръв поглед не се сещаш, но в случай на обстоятелства оценяваш високо.

Техническите параметри на S965A са 1280x1024 точки резолюция, 450:1 контраст и 250 cd/m<sup>2</sup> яркост. Времето за

реакция на матрицата е 12 милисекунди, което е много добро постижение, макар и не най-доброто, сравнено с конкуренцията. Ъгълът на видимост е 140 градуса по хоризонтала и 130 градуса по вертикала – резултатът е типично леко затъмняване, ако

човек погледне екрана директно отгоре или отстрани. В практиката обаче това не е проблем и трябва да стоиш наистина отстрани на дисплея, за да видиш сериозната разлика.

Цялостното впечатление от S965A е за монитор, който

не те хвърля в публиката със сензационни показатели, но и не те разочарова нито за миг, при това на добра цена. Не искаме ли всички в крайна сметка това – да няма разочарование?

*CTX S965A се продава за около 320 долара.*





Здравейте, уважаеми читатели на редовете с "Писма"! В дванадесетия брой за годината е време за равностетки. През 2005-та в рубриката се обсъдиха и засегнаха много въпроси, някои от които фундаментални, други позабравени, а трети – просто банални. Затова ми се иска да обобща щенията и диренията на всички в следната шепа констатации:

- StarCraft "Дедовото" е една от най-великите игри в историята и винаги ще бъде такава. Проблемът с нея никога не е бил реален или свързан с качествата ѝ. Проблемът винаги е бил свързан с инерцията, скуката и навиците на някои играчи, които по тази причина не можеха да не провокират изблик на емоция тип "Айде стига старо, дайте нещо ново!"
- Конзолите ще изместят PC-тата, но не по принцип, а само в частност - когато става въпрос за игра и то не съвсем, но осезаемо. Спорът дали да ги има или няма не се решава от нас, не се решава тук и отдавна има своя категоричен отговор. Така че воплите в тази посока са излишни, по-скоро концентрирайте усилията си върху удоволствието от гейминга, а не върху адреналина от яростта и злобата.
- Пиратството е вредно за всички, по всяко време и навсякъде. Но също така то никога няма да свърши, защото по своята същност в крайна сметка е необходимата грешка в системата, за да се постигне масовост, интерес и генерално настроение за консумация. Пиратството никога не е било толкова сложно, колкото то е днес. И легалните алтернативи никога не са били толкова достъпни, също.
- Рубриката "Писма" не затапва. Тя единствено има за цел да ви покаже на света такива, каквито сте. Пък каквото си надrobiш, такова получаваш. Ако нещо е просто самоцелно, то предизвиква реакция, нали?

Никога не е било толкова интересно и любопитно да се прави тази секция, колкото тази година. Продължавайте в същия дух!

Сашо Бойчев

# pisma@pcmania.bg

## ПАК, НО НЕ ЗА ПОСЛЕДНО С КОНЗОЛИТЕ

Здравейте, PC Mania!

Аз съм един ваш вечен фен! Имам още един от първите ви броеве. Ежемесечно чета рубриката писма и съм забелязал нарастваща омраза към PS Mania. Хората играят на различна платформа. Не може всички да имаме компове или конзоли. Аз лично имам конзола и съм доволен.

Много ви моля, спрете с рекламите и намалете шрифта. От това ще спечелите повече, отколкото ще изгубите.

Ваш фен  
Юли

Аз конзола още нямам, но по Коледа мисля да си купя. Вече станаха евтинджос. А за шрифта и рекламите – ако ти беше продавач на гевреци и ме посъветваш да си махна рекламните и намаля шрифта, щях да те помоля да ми дадеш да ти продавам гевреците, като въщност ги подарявам. Няма да се сърдиш – проста колегиалност. Нали всички в тази гържава разбираме от всичко...

## НЪСА КЛЕЧКА

Аз написах това писмо, използвайки само осем думи.

Поздрав!/  
Методи

Евала! А успя ли да свършиш?  
(шест думи)

## КОНСТАТИВЕН ПРОТОКОЛ

Привет, писи менчета!

Пише ви едно ваше дългогодишно фенче, което не пропуска почти всеки месец да изпипка рано сутринта до вестникарската будка, за да си ви отнесе вкъщи и да започне да си ви разлиства с кеф на най-интимните места, необезпокояван от никого.

При последния брой обаче – този със Сериозния Сам – не можа да му убегне едно бая сериозно нововъведение. Надебелели сте! И то с немалко страници! Цели осем! Поздравления! Предполагам това покрай празниците е нормално – сега само мазнинки се трупат. Че и вас ви е засегнало. Само, моля ви се, не започвайте като приятелката ми да се подлагате на диети, че ще изперкам съвсем! Заприличала е на скелет. Ама сега съм се закачил тайничко да я угоя баш за Нова година. ;-)  
Споко, нямам намерение да я заколя и изям.

Та, сега по същество. Да ви питам – я изнесете още нещо от кухнята. Някоя рецепта, това-онова. Ще правите ли парти някъде? Къде? Искам и аз да гойда. Щом ноемврийският брой ни заля с ревюта на толкова готини игри, че и ни изненада с повече страници, не искам и да си представям какво ни готвите в Коледа. Плакат с целия екип, чупещ новогодишната баница? Снимки на Лили по монокини от последното ѝ ревю? Безплатни елхички, добре прикрепени към последната страни-

ца? Айде... Кажете ми-и-и!

И накрая една забележка – абе, не ви ли писна от този WoW – все по нещо се намира да вмъкнете за него във всеки брой. Пришките ми излязоха чак. Сега и експанжън се готви. Бас ловя, че ще драгнете едно ревю.

Имам и една препоръка – престанете да пишете толкова ниски системни изисквания за игрите. Не просто ме подвеждате, а докарвате до лудост! Приятелката ми ще е първата, която ще пострада и ще тежи на вашата съвест, не на моята..

И така, хайде и ако публикувате писмото ми, драгнете едно мейлче!

Вие сте the best!!!

Косьо Чипилски

Скъпи Косьо, благодарим за проявения висок интерес от твоя страна. Новини от кухнята няма да ти споделим – не за друго, но все пак е добре да има теми, с които да ви изненадваме и места, където можем да се събираме само ние, без публика и фенска обич. Прочее, притеснявам се за приятелката ти. Остави я да слабеє. Може би е твоя ред да напълнееш?

## ОТЛИЧНИИ

Здравейте, вие най-якото, каменно, бетонно, мускулесто, разбиващо, срязяващо и к'во ли още не списание. Въпреки всички тези комплименти от моя страна бих искал да ви изкажа искрено сира PA30-ЧАРОВАНИЕ от вашето review на Fable: The Lost Chapters (въщност само от оценката за sound-a). Как може такова БЕЗОБРАЗИЕ? Защо само 5.5 (пак за него). Та вие да не искате да пуснат rap или рокендрол



Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

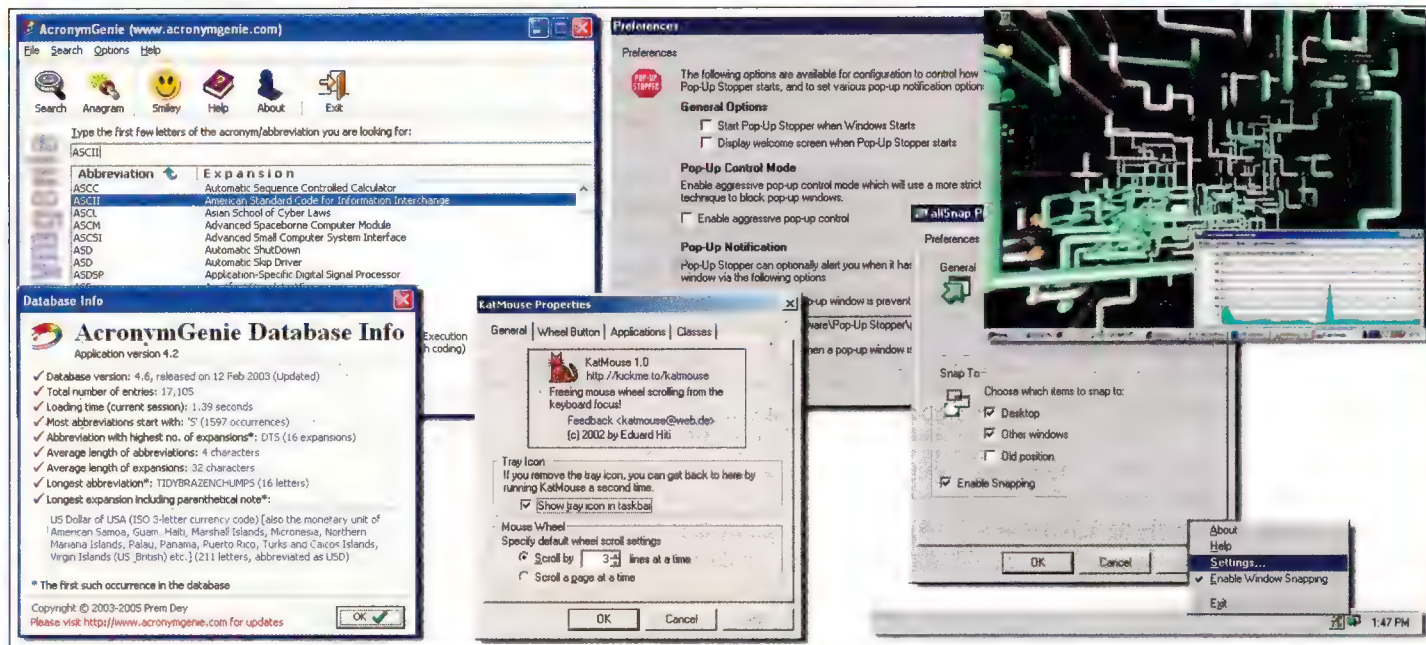






# BEST FREE SOFT

програмите  
са на гук 2



## KatMouse

ver: 1.02

Size: 284KB

site: <http://kickme.to/katmouse>

OS: Win 2000/XP/2003

KatMouse се използва за допълване функционалността на компютърна мишка със скрол колелце. Просто настройвате какво да прави то. Мен лично много ми допадна идеята с него да се сменя кой да е активен прозорец. Вместо да правите Alt+Tab нонстоп просто натисвате "въртката" и сте ок. Освен това може да правите действия от комбинациите скролчето и бутоните на мишката - с натиснат среден бутон + ляв местите на долу по отворения документ или страница, а с натиснат десен - нагоре.

Друга полезна настройка на мишката е по колко реда да се местят на едно завъртане на колелцето - може да укажете от един ред до една страница. Освен това с двоен клик на "въртката" показвате най-долния прозорец и скривате най-горния. Ако цялата работа ви се струва полезна, но малко тежка и ви пречи с настройките на KatMouse, може да определите само с кои програми да работи програмата.

## AcronymGenie

version: 2.4

site: [www.silklogic.com/acronymgenie/](http://www.silklogic.com/acronymgenie/)

size: 636KB

OS: Win All

Това е речник на компютърните термини. Нали се сещате - разни като USB, UPS, ASCII, AOD, OAD, ROFL, ASE, ROFF-NAR, ACIS и подобни. И аз не знаех какво

значат част от тях, но след като си качих AcronymGenie, всичко си дойде на мястото.

В програмата погребата е тематична: Computer Science, Information Technology (IT), IT Enabled Services, Internet Lingo, Email and Chat Room, Computers and Programming, Hacker, Hacking and Cracking, Virtual Reality and Real-Time Systems, Software Engineering, Animation and 3D Modeling, Networking and Telecommunications, Electronics, Semiconductors and Cabling, Embedded Systems, Graphics and Compression, Automated Data Collection, Desktop Publishing and Video, Government and Military, ISO Country and Currency Codes, Mathematics и Biotechnology.

Разбира се, може да търсите всеки раздел поотделно и във всички едновременно. Освен това като екстра е и автоматичното коригиране на грешки при писане - написваме standartisation, а търсенето е за standartization. Програмата съдържа 17 105 термина, от които, колкото и да е странно, най-много са започващи с буквата S. Ако решите, че тази база данни е стара, може да проверите дали няма по-нова през самата програма и при наличие на Интернет. Става за секунди и ви гарантира, че ще сте в крак с последните термини и съкращения.

## allSnap

version: 1.31

site: <http://www.cs.utoronto.ca/~iheckman/allsnap>

size: 650KB

OS: Win All

Малка програмка, която сега кромко в

трейбара, и добавя една екстра, която по неясна причина липсва в Window\$ - "закачване" на прозорци един за друг.

Т. е., когато местите WinAmp (например) и имате пуснат NotePad, щом гвата прозореца се доближат автоматично, "заепват" един за друг - по начина, по който в WindowsXP иконите по десктопа се самонарежгат.

Резултатът е много по-погребен десктоп при наличието на няколко отворени прозореца - нещо, което е нормално. Ако искате определени прозорци да не се снапват - задържете Alt по време на местенето им.

## Vital Desktop

version: 1.4

site: <http://vital-desktop.sourceforge.net/>

size: 98KB

OS: Win All

Имате любим скрийнсейвър и ви се иска да го имате и за уолпейпър на десктопа? Ама не като картинка, ами да се движи и да си звучи? Няма проблем - качете си Vital Desktop от диска към настоящия брой, укажете кой сейвър да стане тапет и готово. Признавам си, че от моите 12 проработиха 8, но какво да се прави - животът не е само песен, както пееше Васил Наугенов (<http://vassil-n.hit.bg/>).

## Pop-up Stopper

version: 3.10.1012

site: [www.panicware.com/](http://www.panicware.com/)

size: 476KB

OS: Win All

След вирусите нежеланата реклама по



пощата и фейк сайтовете за мен най-досадни са изскачащите прозорчетата при мотане из нета. Дали сте с Netscape, Internet Explorer или Mozilla, разликата не е много голяма - винаги ги има, било то повече или по-малко... Р

ешения на този проблем има не едно и две, но за Pop-up Stopper гарантирам, че работи в 99% от случаите с повечето браузери. Той е малък и лек и напълно безплатен. Просто го инсталирате и забравяте за всякакви изскачащи досади. Принципът на работа е направен така, че не се добавят списъци със сайтове и не се настройват прокси и подобни, а и не забавя връзката ви.

Може да го настроите да издава звук и/или да примигва в трейбара при блокиран прозорец. Ако пък имате желание да допуснете определен попъп, просто натискате Ctrl или Shift и той се появява. Самата проградка не съдържа реклами, не изисква регистрация и не събира или праща информация за вас или компютъра ви.

## SmartFTP

version: 1.1.985

site: <http://www.smartftp.com/>

size: 3.3MB

OS: Win All

Първата индикация за по-напреднал Интернет потребител по масовото мнение, е излизането от стандарта на World Wide Web (www).

Следващият по популярност и полезност протокол е File Transfet Protocol (ftp). Всеки, който го използва, има своя любима програма за работа. Ако още не сте си избрали коя е тя за вас, пробвайте класиката, наречена SmartFTP.

Тя е лесна за употреба, с много близка до Windows XP организация и начин на работа и освен това поддържа всички екстри на този стандарт. Гарантирам ви, че след най-много седмица работа с нея, ще се чувствате в свои вогу.

## SmartFTP



12/2005 CD#1



## NEED FOR SPEED MOST WANTED

### ПРОГРАМИ

- AntiVir Personal Edition
- NVIDIA Forceware 81.85 WHQL
- Winamp 5.111

12/2005 CD#1



## X-MEN LEGENDS II

### BEST FREE SOFT 12/2005

allSnap 1.31  
KatMouse 1.02  
AcronymGenie 2.4  
Vital Desktop 1.4  
SmartFTP 1.1  
Pop-up Stopper 3.10

## GRAMIS

компютърни игри на български

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора - Crazy Football! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на, която и да е игра на Gramis.

### Печелившите от предишния брой:

Васил Тенчев	Айтос
Борис Борисов	Плевен
Кирил Георгиев	София
Мирослав Иванов	Бургас
Мариана Плачкова	Пловдив
Златко Колев	Гълъбово
Георги Делчев	Ботевград
Венцислав Костадинов	Търговище
Спас Стоянов	Шумен
Александър Костов	Стара Загора





## ИГРИ

Need For Speed: Most Wanted – състезание

## ТРЕЙЛЪРИ

Battle Mages: Sign of Darkness

Hard Truck: Apocalypse

## ПРОГРАМИ

AntiVir Personal Edition

Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.

ОС: Windows (all)

Лиценз: Freeware

NVIDIA Forceware 81.85 WHQL

Драйвери за NVIDIA видеокарти.

ОС: Windows 2000/XP

Winamp 5.111

Нова версия за най-популярния MP3 и медиоплеър.

ОС: Windows (all)

Лиценз: Freeware



## ИГРИ

X-MEN LEGENDS II – РОЛЕВА ИГРА

THE SUFFERING: TIES THAT BIND – СЪРВАЙВЪЛ ХОРЪР

BATTLE FOR WESNOTH (ЦЯЛА ИГРА) – ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

## ЕКСТРИ

КЛАСАЦИЯ PC MANIA, АВТОРИ: CREATOR & REDBLUE

## BEST FREE SOFT 12/2005

ALLSNAP 1.31

KATMOUSE 1.02

ACRONYMGENIE 2.4

VITAL DESKTOP 1.4

SMARTFTP 1.1

POP-UP STOPPER 3.10

Може да си изрежете обложка за уисковеште!



### АВТОРИ

Александър Бойчев

Асен Георгиев

Борис Цветков

Владимир Тодоров

Георги Панайотов

Димитър Трифонов – Димђ

Иван Дончев

Ивелин Г. Иванов

Кирил Илиев

Лилия Стоилова

Момчил Милев

Морган Кроу

Орлин Широу

Пламен Димитров

Свилен Енев

Сергей Ганчев

Стоян Спашиев

### ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев

Десислава Маркова

Пеню Дачев

### РЕДАКЦИЯ

София 1000

ул. "Стефан Караджа" №5

тел.: (02) 987-47-19

redakcia@pcmania.bg

### РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000

пл. "Славеиуков" №2

тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93

reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов

Олга Вълчева

Петър Табоу

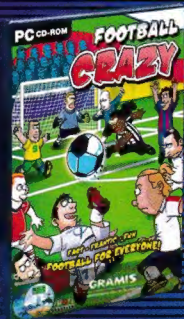
### ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.

<http://www.headoff.biz>

### СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

**ДЕЛТА+** [www.deltaplus.net](http://www.deltaplus.net)  
ДЕЛТАПЛУС И СЪЕ 032/ 630-642



Първото изречение на играта .....

е: .....

Моля, напишете своя телефон, при евентуални проблеми с доставката:

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоручана поща. Важат само такива от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.



Станете легендарен Супер злодей.  
Издигнете се от нищо и никакъв бандит  
до всеизвестен криминален бос.

Героите и Злодейте се сблъскват.  
Предизвикайте най-трудните врагове,  
които сте виждали - останалите играчи.  
В една от най-добрите PvP системи до сега.

Многобройни трудни и мистериозни  
злодейски мисии, включващи кражби,  
саботажи, прониквания и още много.

Измислете и постройте напълно  
персонализирани крепости на зло.  
Унищожете противниковите крепости,  
докато защитавате вашата.

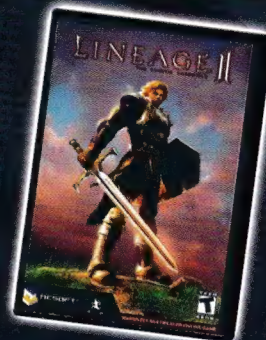
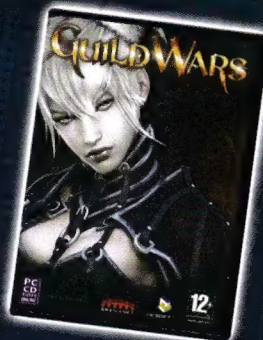
**CITY  
OF  
VILLAINS**

#### NC TIME CARD

Вашата уникална личност и стил се изразяват в избора на NC Time Card. Това е вашата лична карта, която ви дава право на използване на игри от NCSoft за определен период от време. Това е идеалният подарък за всички любители на онлайн игрите.



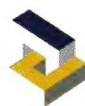
#### ДРУГИ ОНЛАЙН ИГРИ ОТ NC SOFT



#### МАГАЗИНИ В СОФИЯ

бул. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74  
ул. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | ул. "ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ" 86, ТЕЛ. 951 67 72  
НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

**WWW.PULSAR.BG**

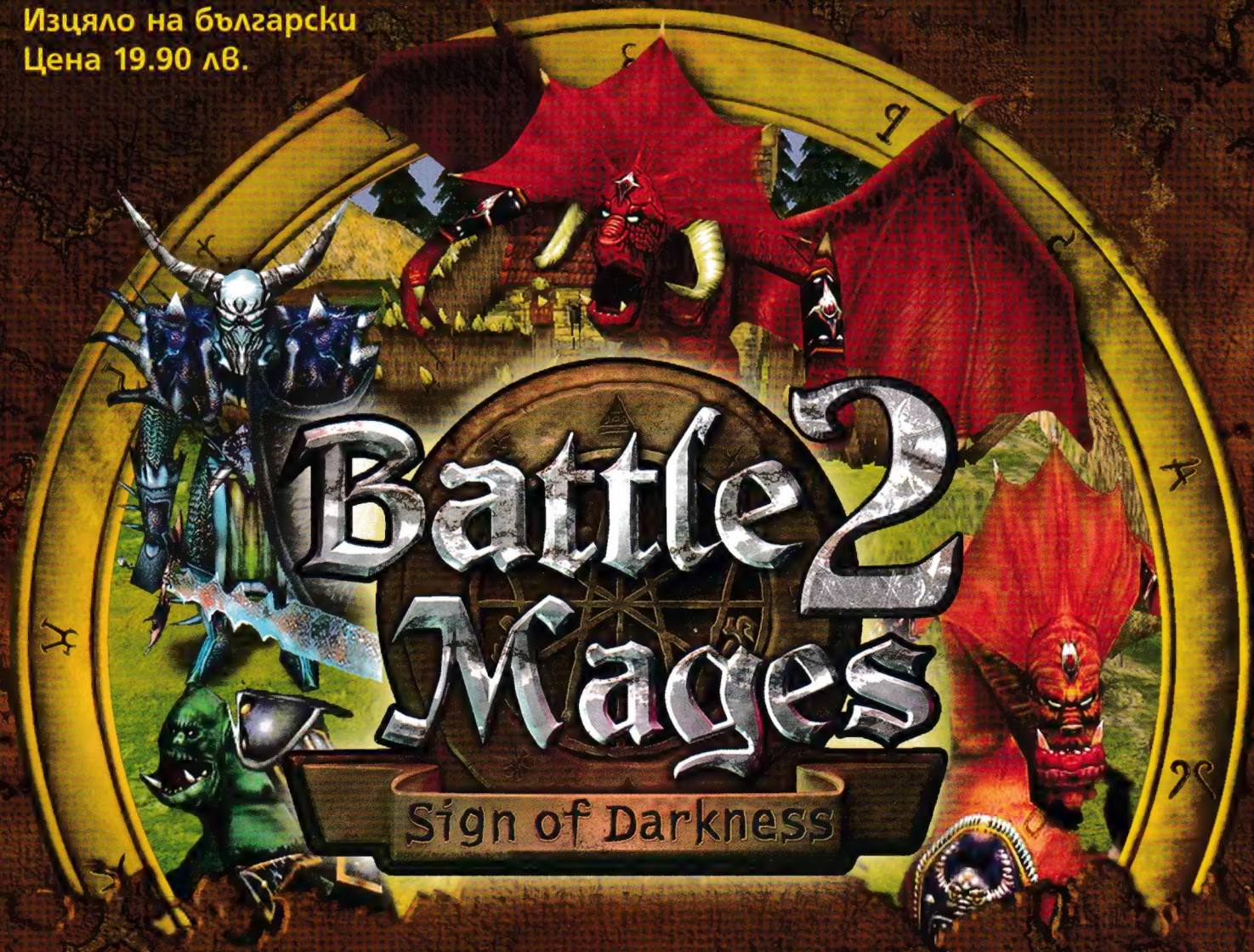


**NC SOFT**





Търсете от 6-ти декември  
Изцяло на български  
Цена 19.90 лв.



**Battle Mages 2: Sign of Darkness** е невероятно пътешествие в света на Даенмор. В играта ще откриете цели четири нови кампании, ще разберете тайните на Ордена на пазителите, ще се сблъскате с предателските планове на елфите, ще поведете отмъстителните орки в битка, ще се противопоставите на Хаоса и разбира се, тъмнината ще вдигне флаговете си срещу вас...



Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Picadilli, Multirama, Pulsar, Technopolis, Technomarket Еуропа, АИПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Орел. Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – <http://get.bg>



Издател на Battle Mages 2 за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

Дистрибуция: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД  
София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов, бл. 458  
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630  
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

# GRAMIS

компютърни игри на български